

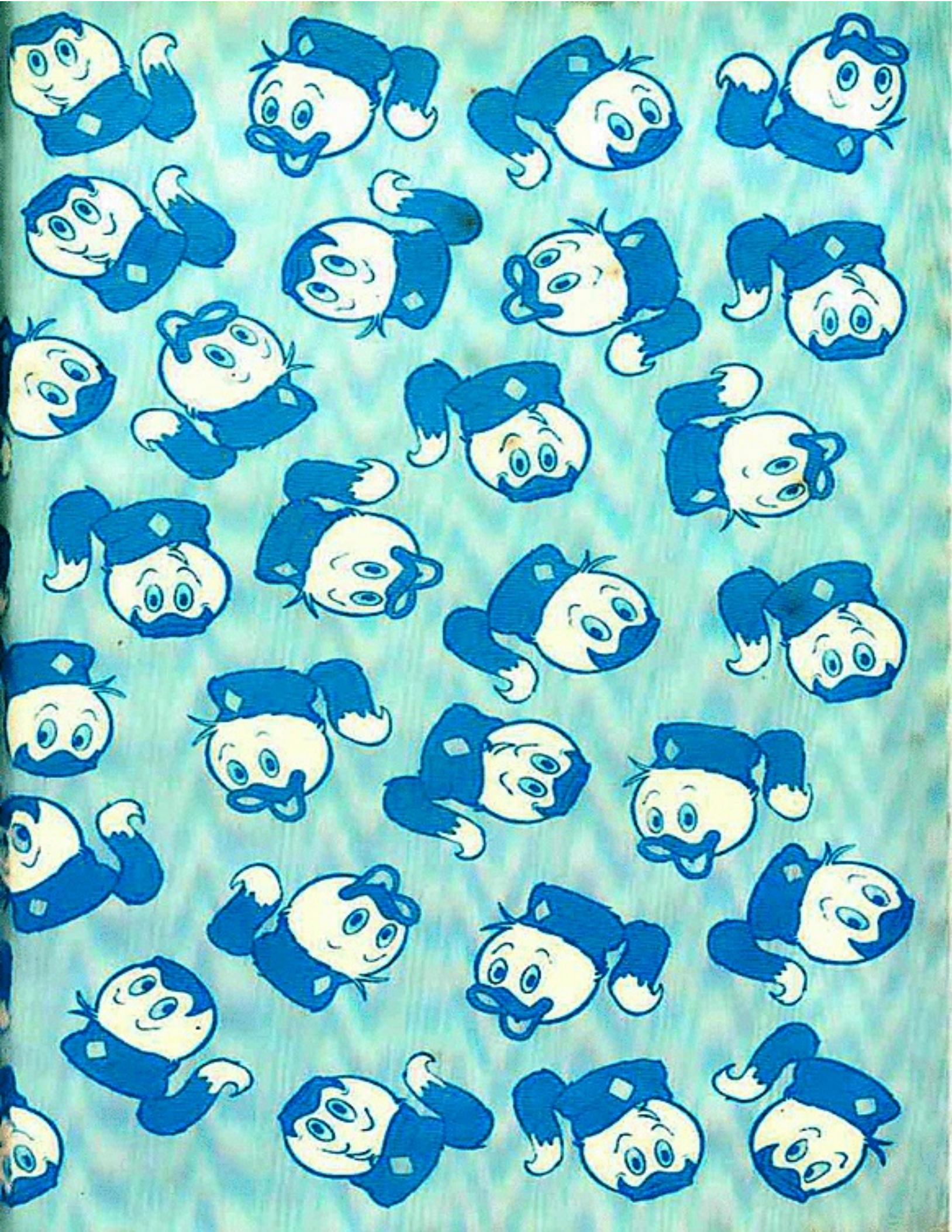
WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO

ESCOTEIRO MIRIM

A
GIBITECA





Donald Duck is climbing a large tree trunk. He is wearing a blue shirt and a brown hat with a white square. He has a determined expression.

WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO ESCOTEIRO MIRIM



CÍRCULO DO LIVRO

ESCOTEIROS EM AÇÃO



CABIDES "NATURAIS"



Você vai acampar no mato e deseja encontrar sempre cada coisa no lugar certo e no momento certo? A operação "cabides campestres" lhe permitirá ter tudo ao alcance da mão e sem que as formigas metam o nariz onde não devem. Ainda mais:

você poderá dispor até de comodidades: lareira, "pia" de cozinha, porta-panels, cabides de roupas etc. É indispensável, porém, que os galhos-cabides estejam bem fixos no solo, tenham uma certa resistência e não estejam secos demais.

FAÇA VOCÊ MESMO A SUA MASSA DE MODELAR

Se você estiver com vontade de fazer trabalhos com massa de modelar, use esta receita que é muito econômica e fácil de fazer. Pegue uma xícara de sal, outra de farinha de trigo e coloque tudo numa vasilha. Em seguida, vá despejando água bem devagar e mexendo sem parar, até que a massa fique consistente e não grude na sua mão. Depois que você



acabar de fazer sua escultura, não se esqueça de que ela deve ficar secando ao vento. Mas, se você estiver com muita pressa, pode secá-la também no forno, com fogo brando. E, finalmente, guarde num saco de plástico e coloque na geladeira a massa que sobrar. Assim, você vai poder usá-la outras vezes.



O LÁPIS MÁGICO

Mostre para os seus amigos um lápis preto comum e rabisque qualquer coisa num pedaço de papel, para provar que ele é preto mesmo. Em seguida, diga para todo mundo que o seu lápis é mágico e que, com ele, você pode conseguir todas as cores.



E não somente cores comuns, como o verde e o amarelo, mas também cores extravagantes como o azul-turquesa ou o verde-bandeira. Ninguém vai acreditar nisso, é claro. Então, faça uma aposta com os seus amigos e depois peça para eles escolherem alguma cor. Suponhamos, então, que a cor escolhida tenha sido verde-musgo. Aí, você pega uma folha de papel, finge que está fazendo um passe de mágica e depois escreve: **verde-musgo**, com todas as letras. E divirta-se!

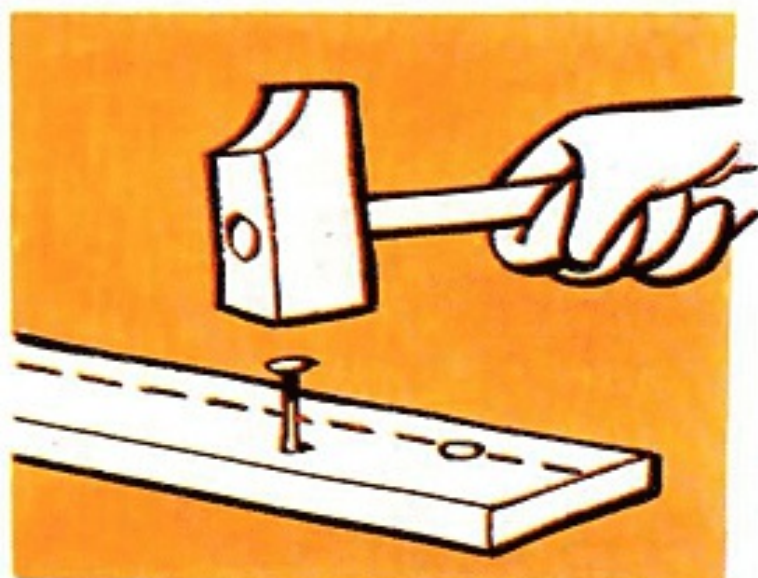
CUIDADO COM OS PREGOS!



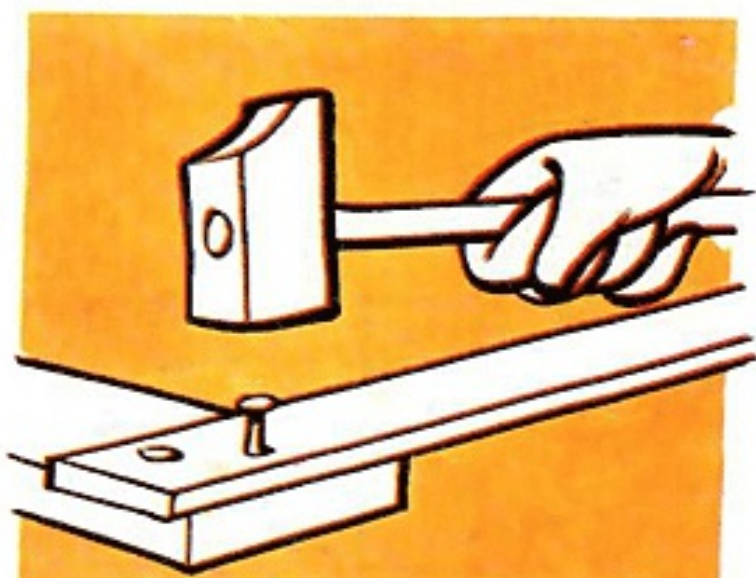
Aqui estão alguns truques, que vão ser muito úteis, quando você quiser fazer trabalhos de marcenaria.



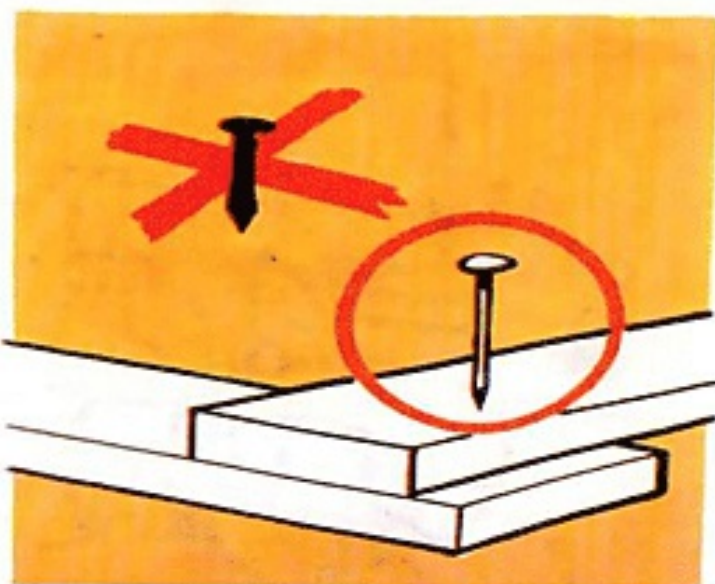
Antes de bater um prego na madeira, dê uma martelada na ponta do prego. Assim, a madeira não vai rachar.



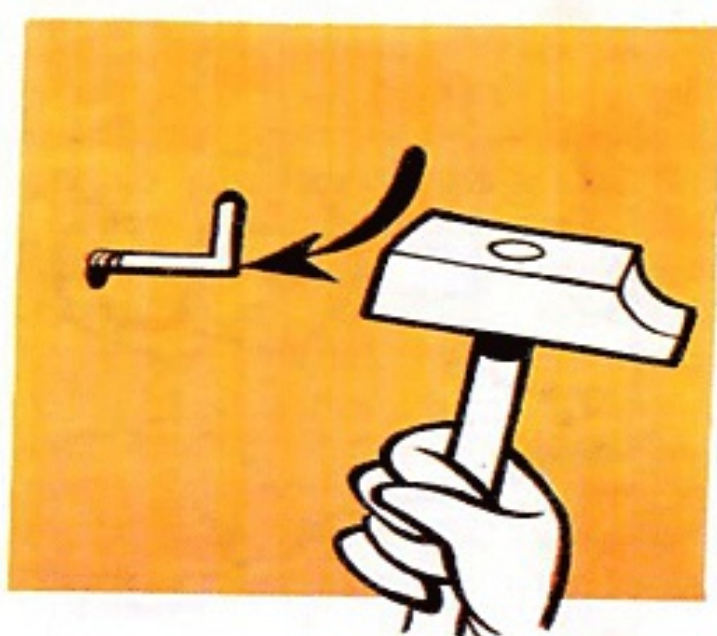
Se você colocar vários pregos no sentido do fio da madeira, cuidado para não alinhá-los, senão a tábua vai rachar.



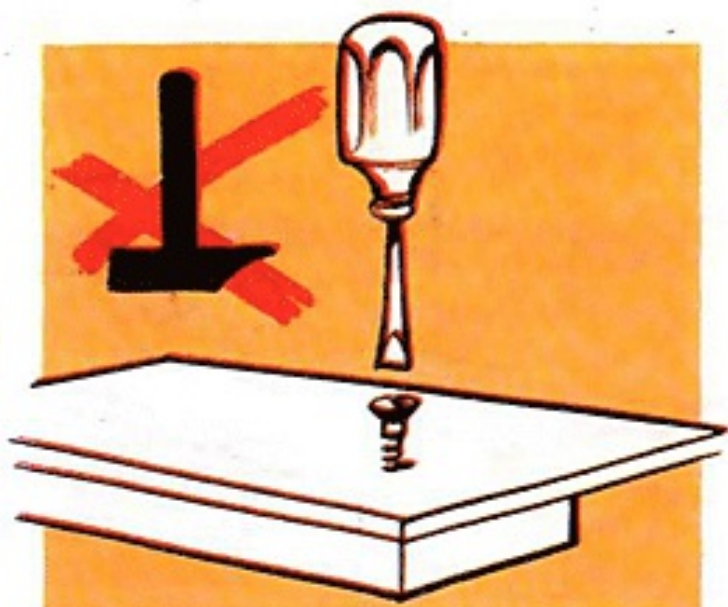
Se você for pregar dois pedaços de madeira com espessuras diferentes, coloque sempre a tábua mais fina em cima da mais grossa.



O tamanho do prego deve estar sempre de acordo com os pedaços de madeira, que você está querendo pregar.



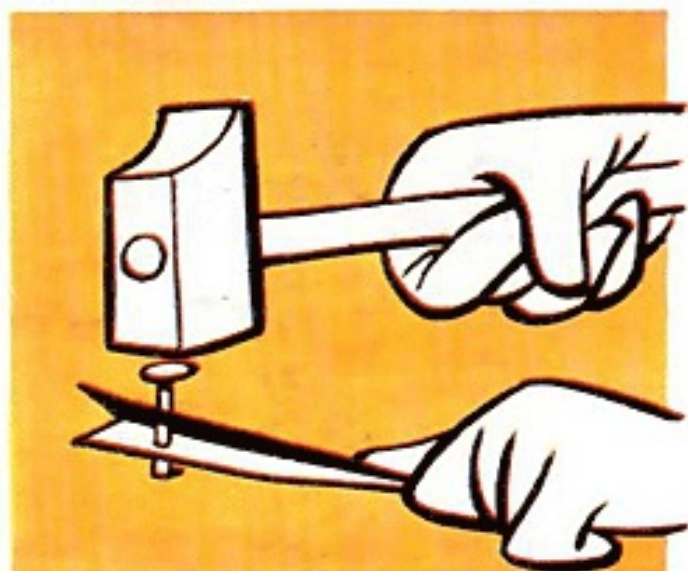
Quando você quiser usar pregos em "L," bata o martelo no lugar que está indicado, na ilustração acima. É o melhor jeito!



Nunca martele um parafuso. E lembre-se de que um parafuso bem atarraxado prende a madeira muito melhor do que vários pregos.



Para martelar pregos em madeira dura, passe um pouco de graxa ou sabão na madeira. Isso vai facilitar o seu trabalho.



de firmar o prego, arranque o papel.

E muito cuidado para não martelar o seu dedo. Segure o prego com um pedaço de papel, como na ilustração acima. E, depois





CUIDADO COM O MARTELO!

Um martelo com o cabo meio solto é uma coisa muito perigosa. Isso porque, quando você for bater um prego, o martelo pode se soltar do cabo e voar em cima de alguém, quebrar uma vidraça, ou mesmo causar outros estragos na sua casa. Muita gente acha que, se um martelo estiver com o cabo meio solto, é só colocá-lo na água, pois a madeira incha e o cabo se prende novamente. Mas isso não é ver-

dade! A madeira, quando seca, encolhe novamente e o problema continua. É muito comum, também, a gente ver martelos com os cabos presos com pregos. É um péssimo costume: as fibras da madeira ficam estragadas por causa dos pregos e a cabeça do martelo pode se soltar a qualquer momento. A única solução correta, para consertar um martelo com o cabo solto, é enfiar um pedacinho de madeira dura na extremidade superior do cabo e enterrá-lo firmemente no martelo. Assim, você não vai correr riscos quando quiser martelar...

UMA FAZENDA DE BATATAS

Os Escoteiros-Mirins inventaram uma fazenda com animais feitos de batatas. Experimente fazer também. É fácil!

Você vai precisar de:

batatas
fósforos usados
barbante
pedaços de papel
alfinetes

Faça assim:

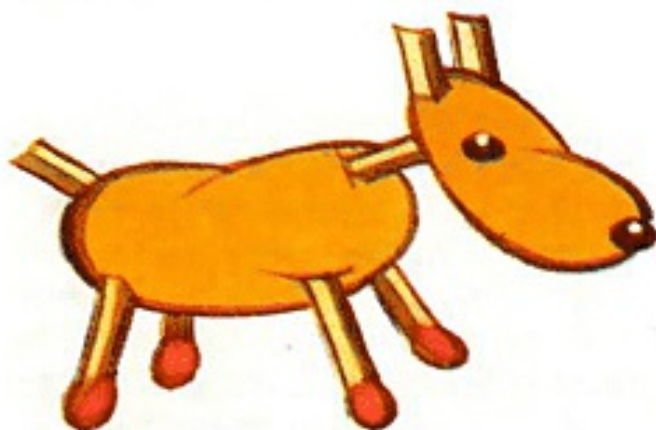
1 — Pense nos bichos que você quer fazer.

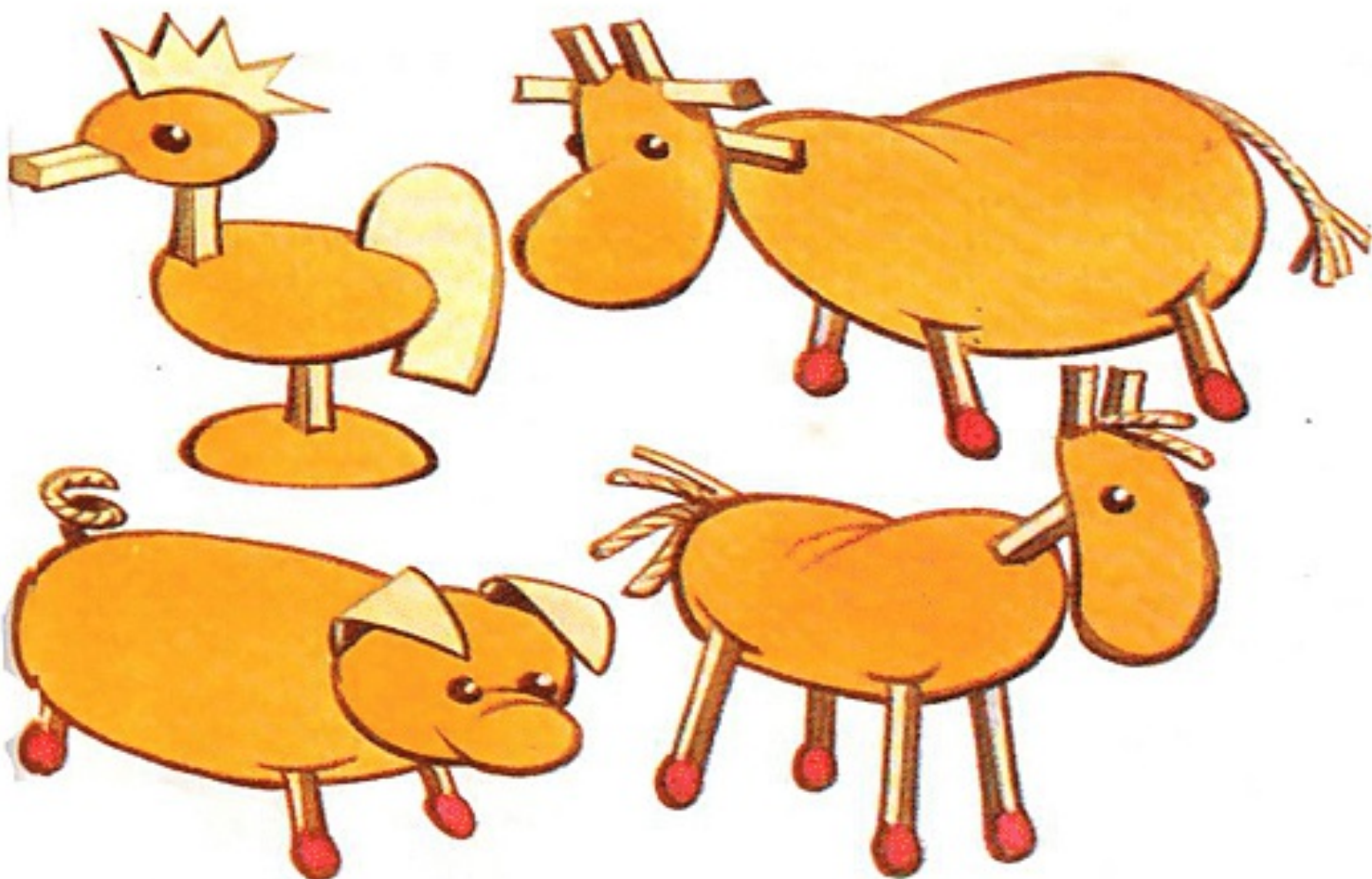
2 — Escolha as batatas de acordo com o formato de cada bicho.

3 — Encaixe uma batata na outra, com pedaços de fósforo, para dar forma a cada bicho.

4 — Depois de pronto o corpo do animal, faça os olhos, a boca, o focinho, as orelhas, o rabo e os pés, que poderão ser feitos com papel, fósforos e barbante. (Veja a ilustração para entender melhor.)

5 — Depois, faça outros bichos com abobrinha, cenoura, maxixe, chuchu e você terá uma fazenda bem maior, com bichos feitos de legumes.





O DESAPARECIMENTO DA MOEDA NÚMERO 1

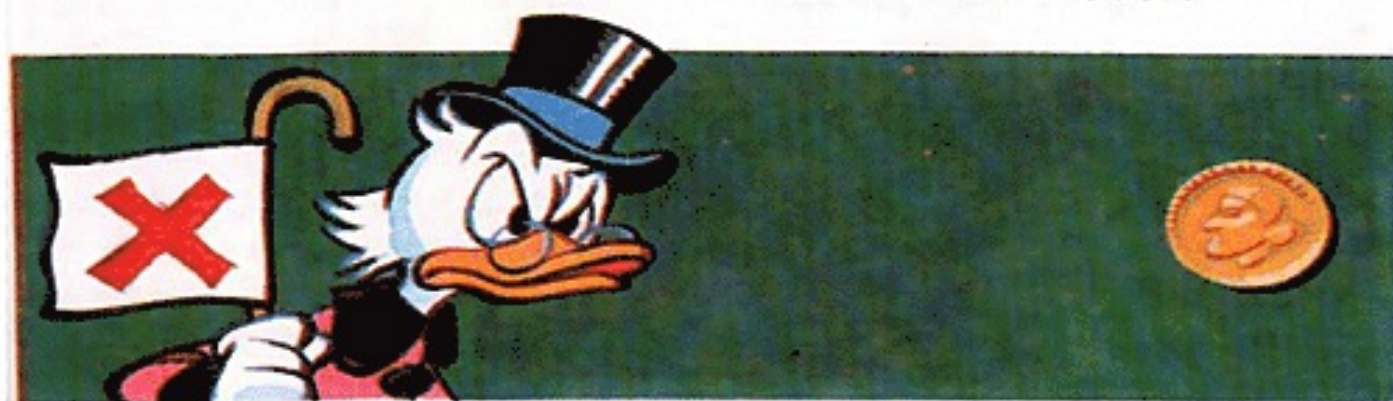
Faça a moeda número 1 desaparecer.

1 — Segure o manual, a uns 40 cm de distância, na altura dos olhos.

2 — Feche o olho esquer-

do e fixe o outro olho na cruz da bandeira. Depois, vá se aproximando bem devagarzinho.

3 — Você vai ver a moeda desaparecer e o Tio Patinhas se enfurecer.



O VERMELHO E O AZUL

Como sabem, na natureza existem substâncias ácidas (aquelas que contêm ácidos) e substâncias básicas (aquelas que, combinadas com os ácidos, servem de base para a formação de sais). Quer divertir-se distinguindo as substâncias ácidas das básicas? Adquira numa loja especializada cartões embebidos de uma substância vegetal, o tornassol. Há cartões ver-

melhos e azuis. Deite sobre os cartões algumas gotas de uma substância (se esta for sólida, procure diluí-la). Se a substância for ácida, o cartão vermelho se tornará azul; se a substância for básica, o cartão azul se tornará vermelho. São substâncias ácidas: o limão, o vinagre, o tomate, a saliva; são substâncias básicas: a água do mar, o bicarbonato, o amoníaco.

A FAMÍLIA DOS VENTOS



O vento, assim como o mar, também se **comunica**, e para isso utiliza uma "voz" que vai do leve murmúrio ao mais terrificante rugido. Segundo a direção e o tempo em que so-

pram, os ventos se distinguem em **regular constante**, **regular periódico** e **irregular**. Os primeiros são aqueles que sopram o ano inteiro na mesma direção (alísios e contra-alísios); regulares periódicos são aqueles que sopram em épocas determinadas e em certas regiões (brisa, monção, föhn, bora, tramontana, mistral, pampeiro, minuan, siroco, simum, ghibli, burano, tufão etc.) Por fim, irregulares são os furacões, os ciclones, as trombas d'água, os tornados.

GRAU DA ESCALA	VELOCIDADE DO VENTO EM METROS P/SEGUNDO	NOME DO VENTO	CARACTERÍSTICAS
0	0-0,5	calma	calma, a fumaça sobe verticalmente
1	0,6-1,7	baba de vento	o vento dobra a fumaça
2	1,8-3,3	brisa ligeira	as folhas se movem
3	3,4-5,2	brisa tensa	folhas e bandeirolas se agitam
4	5,3-7,4	vento moderado	bandeirolas tensas, movem-se os ramos pequenos
5	7,5-9,8	vento tenso	movem-se os ramos maiores, as águas se encrespam
6	9,9-12,4	vento fresco	ramos grossos são agitados, o vento é sentido dentro das habitações
7	12,5-15,2	vento forte	árvores são agitadas, dificuldade de caminhar contra o vento
8	15,3-18,2	borrasca moderada	ramos são quebrados, árvores grossas são agitadas
9	18,3-21,5	borrasca forte	objetos e telhados são deslocados
10	21,6-25,1	borrasca fortíssima	árvores são arrancadas pela raiz ou derrubadas
11	25,2-29,0	tempestade	devastações graves
12	mais de 29	furacão	devastações gravíssimas, destruições

OS VENTOS BRASILEIROS

A situação geográfica do Brasil dentro do continente sul-americano explica a influência de três poderosas massas de ar: a equatorial, a tropical atlântica e a polar antártica. Dos deslocamentos dessas massas, no decorrer do ano, resultam os ventos brasileiros.

Durante o verão, forma-se a sudoeste do país (pantanal e sul de Mato Grosso) uma **área ciclônica**, que se contrapõe a duas **áreas anticiclônicas** localizadas na região equatorial e no Atlântico Sul. As correntes de ar procedentes destas duas áreas convergem para aquela, originando os

ventos alísios do nordeste e do sudeste. No inverno, porém, a **área ciclônica** passa a localizar-se no Atlântico, ao norte do equador, em contraposição a duas áreas **anticiclônicas** localizadas no Atlântico Sul e na Argentina. Então predominam os **alísios** do sudeste, que invadem o planalto brasileiro, e os **ventos frios** do sul, que alcançam até a Amazônia, constituindo a **friagem**.

No Rio Grande do Sul, os ventos frios tomam o nome de **minuano**, vento muito gelado. Mas há também um vento variável que sopra no planalto meridional (São Paulo); o **noroeste**, quente e desagradável.



Como vocês decerto já sabem, o horizonte foi dividido (teoricamente, é claro) em quatro direções, também chamadas **pontos cardeais**: **norte**, **sul**, **este** e **oeste**. Na "rosa dos ventos" eles aparecem com suas iniciais somente: N, S, E e O. Mas há uma segunda divisão, os pontos **colaterais**: **nordeste** (NE), entre norte e este; **sueste** (SE), entre sul e este; **sudoeste** (SO) entre sul e oeste; **noroeste** (NO), en-

tre norte e oeste. E mais uma subdivisão, os **sub-colaterais**: **nornordeste** (NNE), entre norte e nordeste; **lesnordeste** (ENE), entre este e nordeste; e ainda **lessueste** (ESE), **sussueste** (SSE), **sussudoeste** (SSO), **oessudoeste** (OSO), **oesnoroeste** (ONO), **nornoroeste** (NNO). E aí tem você a **rosa dos ventos** que indica as várias direções que podem ser seguidas pelas embarcações.





EM QUE FASE ESTAMOS?

Um bom Escoteiro-Mirim deve saber reconhecer cada fase da lua. Você sabe por quê? Ora, se você for acampar na praia, isso poderá ser uma informação muito útil. Como você deve lembrar, alterações climáticas e marés dependem das fases lunares. Se a lua for nova ou cheia... prepare-se, pois a maré pode subir bastante durante a noite e não convém armar sua barraca muito perto da água! Mas quando não estiver-

mos em fase de lua cheia (figura 1) e não estivermos em fase de lua nova (figura 2), em que fase estaremos? Quarto crescente ou minguante? É simples: ao observar o céu, tente imaginar um traço vertical tocando as duas "pontas" da lua. Se a figura formada for um "p" (figura 3), a lua está em quarto minguante. Se for um "d" (figura 4), ela está em quarto crescente. Portanto, esteja sempre alerta e... bom acampamento!

VIVA A NATUREZA!





PEIXES DE AQUÁRIO

Os Escoteiros-Mirins gostam muito de ver um aquário cheio de peixinhos coloridos. E, como eles conhecem bem a arte de criar peixes, resolveram ensinar aqui algumas regras básicas, para que você possa ter um aquário em sua casa.

Um bom aquário deve ter paredes de vidro. O forma-

to pode ser redondo, mas o quadrado e o retangular são os mais indicados. Quanto à água, é preferível que ela seja doce, pois a água salgada exige um tratamento especial.

No fundo do aquário, é sempre bom você colocar uma camada fina de areia e também algumas pedrinhas, para os peixes se sentirem em casa.

Outra coisa importante são as plantas aquáticas, pois elas ajudam a oxigenar a água. Por outro lado,

alguns peixes pequenos costumam se proteger dos maiores entre as folhinhas dessas plantas. A **Vallisneria**, a **Cabomba** e a **Anacharis** são alguns tipos de vegetação indicados para aquários domésticos.



Vallisneria



Cabomba



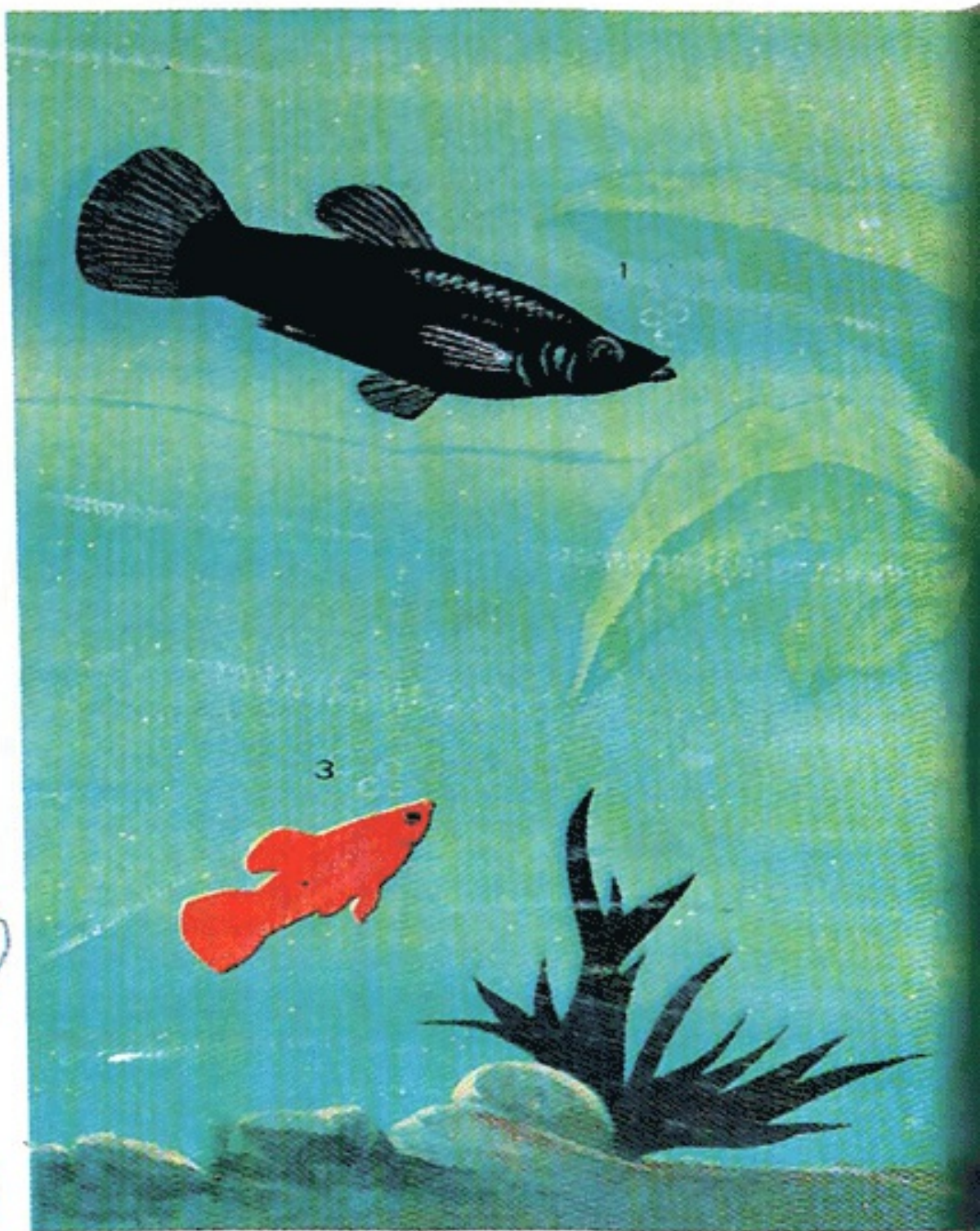
Anacharis



Se você não tiver em casa um aparelhinho de oxigenação, daqueles que soltam bolhas de ar e que são próprios para aquários, deverá trocar a água periodicamente, para que ela não fique contaminada.

E não se esqueça de alimentar os peixes! A alimentação deve ser bem adequada e, sobretudo, ser dada na quantidade exata. As sobras de comida no aquário também poluem a água. Você pode alimentar os peixes com fubá, farinha, farelo de pão e verdura picada, ou com vários tipos de alimentos granulados, que você compra nas casas especializadas.

Nas páginas seguintes, você vai conhecer alguns peixinhos brasileiros que podem ser criados em aquários.



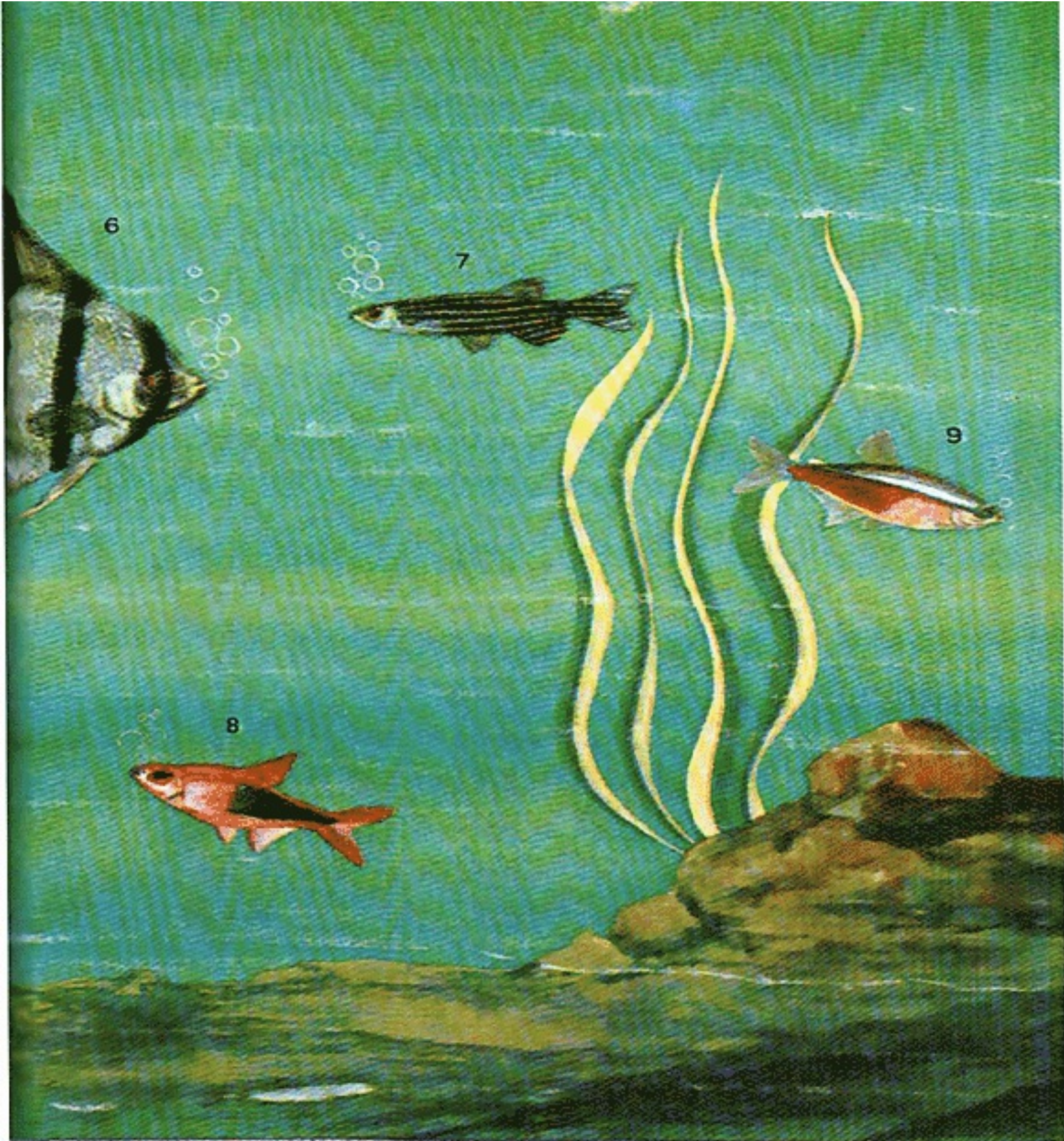
**PEIXES DE
AQUÁRIO**



- 1 - MOLINÍIA (*Mollienisia latipinna*)
- 2 - ENGRAÇADINHO (*Hyphessobrycon flammeus*)
- 3 - PLATI (*Platypoecilus maculatus*)
- 4 - OLHO-DE-FOGO (*Hemigrammus ocellifer*)
- 5 - CAUDA-VERMELHA (*Aphyocharax rubropinnis*)



**PEIXES DE
AQUÁRIO**



- 6 - ACARÁ-BANDEIRA (*Pterophyllum scalare*)
7 - BANDEIRA-PAULISTA (*Brachydanio rerio*)
8 - RASBORA (*Rasbora heteromorpha*)
9 - NEONTETRA (*Hyphessobrycon innesi*)



ACARÁ-BANDEIRA

Este belo peixe, de cor prateada e listas escuras, deve ser criado em aquário grande, com plantas aquáticas. Alimenta-se de pequenas minhocas ou rações. Com 1 ano de idade está apto a procriar. Nessa ocasião adquire um colorido azul e avermelhado, com reflexos metálicos.



OLHO-DE-FOGO

Seu nome popular deve-se ao fato de seus olhos iluminarem toda a cabeça com um brilho intenso. Mede de 4 a 5 cm, tem muita vivacidade e não é sensível à temperatura da água, a não ser no período de reprodução, quando deve estar entre 23 e 26°C.



BANDEIRA-PAULISTA

Originário da Índia, este peixinho atinge 5 cm de comprimento. É prateado, com estrias longitudinais de um azul-escuro. Sempre inquieto prefere temperaturas acima de 24°C. Para que se reproduza, colocam-se no aquário plantas flutuantes, em cujas raízes os ovos ficam depositados.



ENGRAÇADINHO

Este é um peixe fácil de criar em aquário, pois não exige grandes cuidados. Por isso e por suas cores brilhantes, é dos mais populares. Parte do corpo e as nadadeiras são de um vermelho-escuro, o restante do corpo é salmão, e o ventre é prateado com reflexos azuis. Alimenta-se de plantas e de microcrustáceos.



MOLIENÍSIA

Originário do México, este peixe não ultrapassa 8 cm de comprimento. Vive bem em aquário grande, com abundante vegetação aquática e temperatura da água nunca inferior a 22°C. De cor negra aveludada, muitas vezes com uma estreita faixa alaranjada no alto da nadadeira dorsal.



NEONTETRA

Originário do alto Amazonas, este peixinho de 3 cm de comprimento é caracterizado por uma faixa longitudinal azul brilhante, e cauda vermelha. Alimenta-se de algas e verduras, e é muito fácil de criar.



RASBORA

Este peixe tropical mede até 5 cm, raramente se reproduz em aquário e sua criação exige cuidados: aquário grande, aquecido, com plantas e pedras formando grutas, água não muito profunda e rica em plancto e microcrustáceos.



CAUDA VERMELHA

Originário da Argentina, este peixe atinge no máximo 5 cm de comprimento. É branco-prateado, com a parte superior do corpo amarelo-esverdeada com salpicos pretos e nadadeiras num vermelho-vivo. Movimenta-se incessantemente, mas não suporta temperaturas muito baixas. Vive bem em aquários e se reproduz facilmente.



PLATI

Natural do México, este peixe vive muito bem em aquário. Sua coloração varia: alguns são azuis, outros são verdes, vermelhos, pretos ou manchados. O plati negro tem fama de ser venenoso.



GAIVOTA

Uma das coisas mais bonitas de se apreciar na praia é o vôo gracioso das gaivotas.

Geralmente elas se agrupam em grandes colônias, nas costas rochosas, ilhas ou dunas, e constroem seus ninhos usando grave-

tos, algas e capim.

As gaivotas possuem um bico característico: o maxilar superior é mais longo do que o inferior e curvo na extremidade.

Alimentam-se de peixes e moluscos, mas devoram qualquer resíduo jogado ao mar pelos marinheiros.

Por quase nada as gaivotas brigam entre si, emitindo sons estridentes.

No entanto, quando são ameaçadas, unem-se para afugentar o inimigo.

Os marinheiros, quando estão viajando, ficam contentes ao ver gaivotas, pois elas são um sinal de que a terra está perto.

HORA DO LANCHE



A COMIDA NO RENASCIMENTO

— Não fique tão zangado, Pluto! — pediu Mickey parando de ler suas anotações — Eu sei que você não gosta de sopa. Mas, no Renascimento, elas estavam na moda!

— Ele tem razão, Mickey! — disse Minnie — Acho que até os cães do século XIV não gostavam de sopa: afinal, sopa não tem osso.

No Renascimento Europeu, a revolução começou com as artes, as letras e as ciências e chegou até a cozinha. Preparar refeições com imaginação e beleza passou a ser obrigatório.

Logo começaram a aparecer livros de receitas. O mais famoso deles foi o de Taillevent, publicado em 1370. Entre fórmulas de tornar mais macia a carne de caça e cobri-la com molhos finíssimos, ele inventou al-

guns tipos de sopa: de cebola, de favas, de peixe e de mostarda.

Talvez por causa das sopas, todo mundo tenha passado a comer com colheres nessa época e, talvez por requinte, o garfo tenha entrado também na moda. Antes dessa época, usava-se quase que unicamente as facas e os dedos...

Na França, a nobreza logo adotou as refeições refinadas, mas foi na Itália, com o patrocínio de famílias nobres como os Este e os Médicis, que o "renascimento culinário" combinou simplicidade e elegância, transformando o preparo de refeições em arte culinária.

Em fins do século XVI, cozinheiros e masseiros italianos espalharam-se pelo mundo e semearam sua arte por toda a Europa.





UM DOCE MUITO IMPORTANTE

— **G**ansolino! Vá regar o jardim! — disse Vovó Donald, às voltas com uma imensa tigela de barro.

— Já vou, Vovó! — respondeu Gansolino — O que a senhora está fazendo aí?

— São brigadeiros, uns doces deliciosos!

— Que nome engraçado! Por que se chamam assim?

— A história também é engraçada! — respondeu Margarida — Esses docinhos foram inventados no Brasil logo depois da Segunda Guerra Mundial. Na época todo mundo conhecia o brigadeiro Eduardo Gomes, que

era político e candidato a Presidente da República.

— E botaram no doce a patente do brigadeiro! — adiantou-se Pateta.

— Isso mesmo! E ainda dizem que o brigadeiro de verdade adorava os tais docinhos!

— Época dura, aquela! — meteu-se Patinhas — Por causa da guerra havia falta de tudo. Todo o combustível existente era destinado à guerra e o sistema de transportes ficou uma lástima! Eu mesmo...

— E o que têm os brigadeiros a ver com isso? — perguntou Pateta.



— Acontece que o brigadeiro é um doce da escassez! Era quase impossível arranjar leite fresco, ovos, amêndoas e açúcar na quan-

tidade necessária aos doces. Foi aí que alguém descobriu que a mistura de leite condensado com chocolate em pó dava um doce delicioso!

DOCINHO DE COCO

Você vai precisar de:

- 1 pacote grande de coco ralado
- 1 lata de leite condensado
- 4 gemas
- açúcar cristal e cravos

Modo de fazer:

1 — Coloque tudo na panela, menos o açúcar e os cravos.

2 — Leve ao forno e cozinhe mexendo com uma colher de pau até que a mistura comece a se desprender do fundo e dos lados da panela.

3 — Despeje num prato untado com manteiga e deixe esfriar. Enrole em bolinhas. Se desejar poderá passar em açúcar cristal ou confeitos coloridos. Para enfeitar coloque um cravo em cada bolinha.

BRIGADEIROS

Você vai precisar de:

- 1 lata de leite condensado
- 2 colheres (de sopa) de chocolate em pó
- 1 colher (de sopa) de manteiga ou margarina
- confeitos coloridos ou confeitos de chocolate

Modo de fazer:

1 — Numa panela, coloque o leite condensado, o chocolate em pó e a manteiga ou então margarina.

2 — Leve ao fogo e cozinhe mexendo com uma colher de pau até que a mistura se solte dos lados da panela. Isto leva mais ou menos 5 minutos.

3 — Despeje a mistura num prato untado com manteiga ou margarina. Deixe esfriar.

4 — Passe manteiga ou margarina nas mãos e forme pequenas bolinhas com a massa. Coloque em outro prato confeitos de chocolate ou confeitos coloridos e passe as bolinhas até cobri-las. Arrume cada bolinha numa forminha de papel ou papel alumínio.

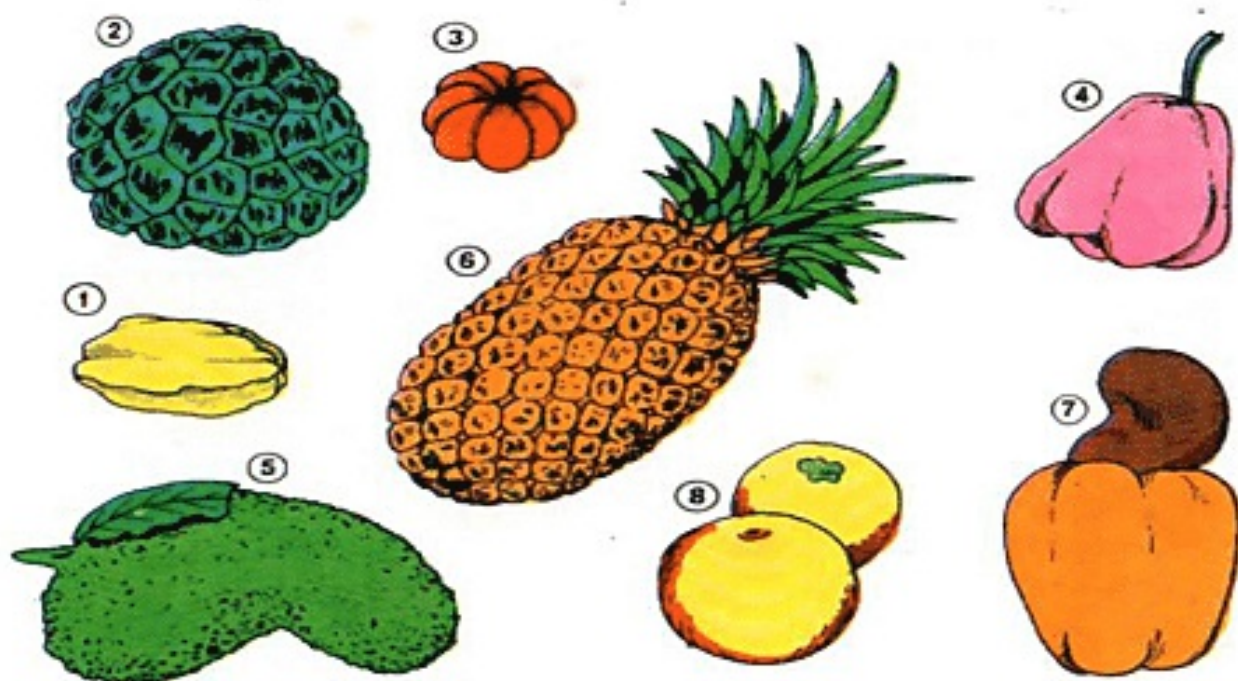


A FESTA DO ZÉ CARIOCA

Para comemorar o aniversário da Rosinha, o Zé Carioca preparou uma linda festa. Todos os doces e refrescos que foram servidos eram de frutas tropicais, bem típicas do Brasil.

A festa só não foi melhor porque o dono da quitanda apareceu para cobrar a conta e, como o anfitrião estava sem dinheiro, a aniversariante foi quem terminou pagando tudo.

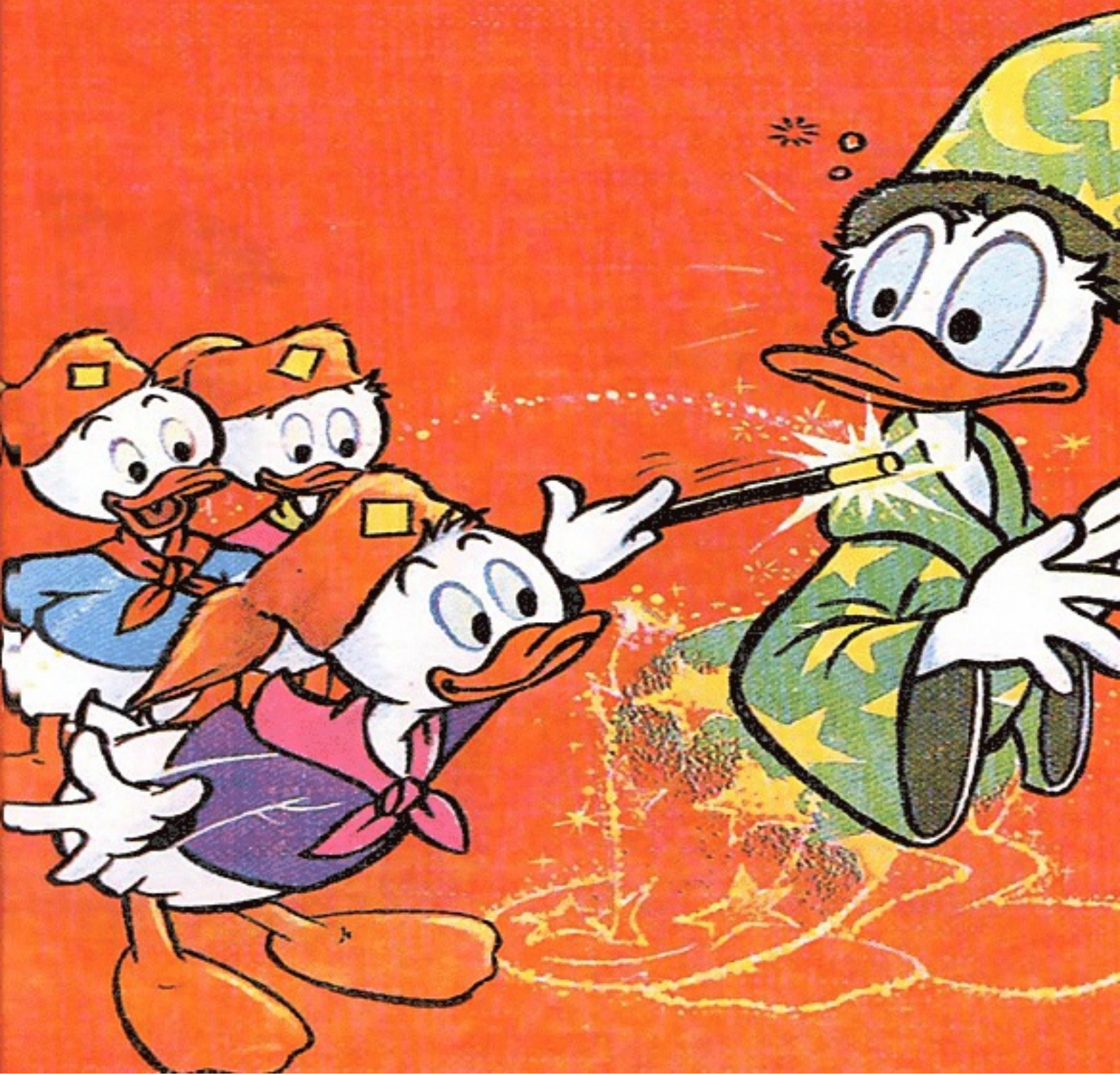
As frutas que o Zé usou na festa são essas que estão aí abaixo. Você pode identificá-las? Anote num papel o nome delas e depois confira a resposta no fim da página. Você pode também jogar com seus amigos para ver quem conhece mais frutas.



Confira suas respostas aqui:

1 - Carambola. 2 - Fruta-do-conde. 3 - Pitanga. 4 - Jambo.
5 - Graviola. 6 - Abacaxi. 7 - Caju. 8 - Mangaba.

MÁGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



OS METRALHAS ESCAPAM DE UMA BOA

Pegue 7 ervilhas secas. Coloque 5 sobre a mesa diante de você, e mostre ostensivamente que está guardando 2: uma em cada mão. Estas 2 representam dois Metralhas — incorrigíveis especialistas em roubo. Quanto às outras 5 ervilhas colocadas em cima da mesa, faz de conta que são cinco sacos de moedas de ouro do Tio Patinhas. Tendo esclarecido estes detalhes, você pode explicar:

● Dois Metralhas (mostre 2 ervilhas, uma em cada mão) passeando vêm, de repente, os cinco sacos de ouro e decidem roubá-los. Mas eles são pesados. Então, pegam um de cada vez (sua mão direita pega 1 ervilha, depois a esquerda e assim por diante, alternadamente). Os dois malandros tinham terminado quando avistam Tio Patinhas. Reciosos, livram-se do espólio o mais depressa possível (sua mão esquerda se livra de 1 ervilha, depois a direita e assim por diante, até que as 5 ervilhas se encontrem de novo sobre a mesa).

Mas, era alarme falso: Tio Patinhas se afasta sem ter visto nada. Imagine a alegria deles! Retomam, então, a operação interrompida (sua

mão direita pega 1 ervilha, depois a esquerda e assim por diante). Mas... catástrofe! Surge Tio Patinhas do outro lado e os repreende. Os Metralhas protestam: acusá-los de roubo? Ora vamos! Nem se aproximaram dos sacos! A prova? Abra sua mão esquerda: as 2 ervilhas (os Metralhas) se encontram ali, e depois a mão direita: as 5 ervilhas (o te-



souro de Tio Patinhas) estão bem ali! O único "truque" — pois existe um — consiste em começar **SEMPRE** com

a mão direita. No fim da história — e para a surpresa do público — a mão direita terá sempre 5 ervilhas.



O TRIUNFO DA ILUSÃO

Copie numa folha de papel resistente o disco marcado A na página à direita, e recorte pela linha externa com cuidado. Não modifique as proporções, pois foram bem calculadas. Coloque o disco na palma de sua

mão bem aberta. E, com ela assim aberta, levante-a de frente para o público, à altura dos seus olhos, descrevendo, cada vez mais rápido, um movimento circular: os espectadores vão perceber um certo número de círcu-

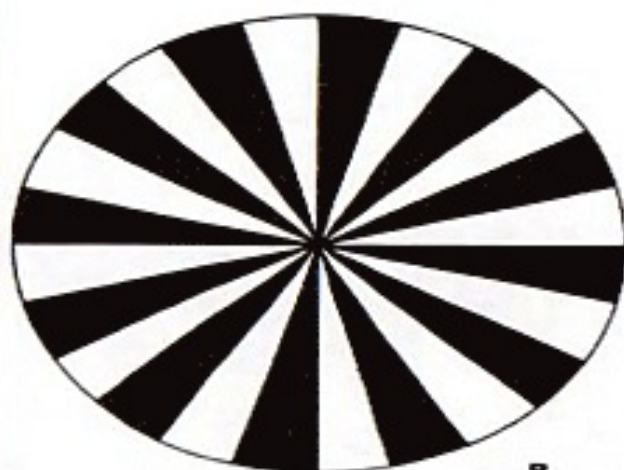


los, cada um parecendo girar em torno de um centro comum. Interrompa bruscamente o movimento e recomece. O efeito será incrível! **O segundo número** (círculo marcado B) é variante de uma experiência imaginada por Newton. Copie este círculo e suas divisões (o tamanho pode ser aumentado). Prenda-o na ponta de uma agulha ou rolha, e faça-o girar sobre o eixo central: uma ilusão de ótica vai impedir que o olho possa discernir as divisões. Os espectadores verão girar somente um círculo cinza! . . .

O terceiro número é mais apaixonante, porém, mais difícil de realizar. Reproduza a figura marcada C o mais exato possível, numa cartolina branca de 13 cm de diâmetro. Prenda-a, pelo centro, na extremidade de um pedaço de madeira de 2 a 3 cm, talhado em ponta nas suas duas extremidades. Você vai ter, assim, uma espécie de pião que vai girar — não muito depressa — à luz do sol. Se a rotação ocorrer no sentido dos ponteiros de um relógio, você vai ver as áreas pintadas de preto (tinta nanquim, se possível) ficarem, a partir do centro até a circunferência, azul, verde e vermelho respectivamente. E em vermelho, verde e azul se a rotação for em sentido contrário!



A



B



C

A MÁGICA DIFERENTE

Chame um amigo para mostrar essa nova mágica que você vai aprender.

A mágica não é nada difícil, mas seu amigo vai pensar que você virou mágico, mesmo.

Instruções:

1 — Pegue um pedaço de papel de 6 cm x 8 cm e marque, com uma caneta, uma oval bem no meio do papel. (Ilustração A).

2 — Peça para seu amigo escrever, escondido de você, um nome e um número quaisquer dentro da oval.

3 — Agora, peça para ele dobrar o papel duas vezes, uma no comprimento



e outra na largura. (Il. B).

4 — Pegue o papel que está com ele e rasgue. (Veja a ilustração C.)

5 — Junte os pedaços rasgados e rasgue de novo ao meio.

6 — Separe, sem que seu amigo perceba, o pedaço central onde as dobras se cruzam. (Veja a ilustração E.)

7 — Mas mostre que você continua rasgando, bem picadinho, os pedaços de papel que sobraram.

8 — Coloque tudo dentro de um cinzeiro e peça para seu amigo pôr fogo nos papéizinhos.

9 — Enquanto ele está ocupado procurando o fósforo, leia o pedaço que ficou com você, bem depressa, sem que ele perceba.

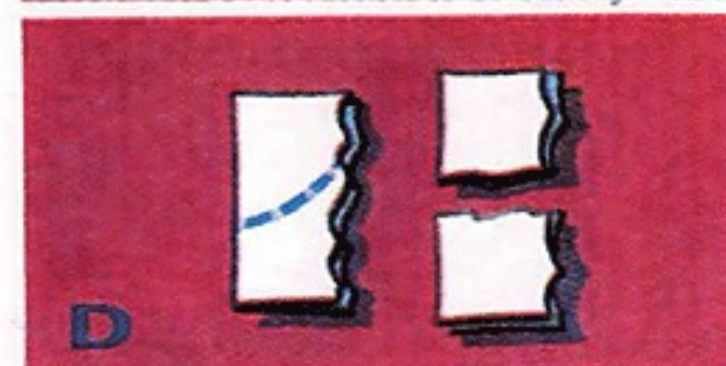
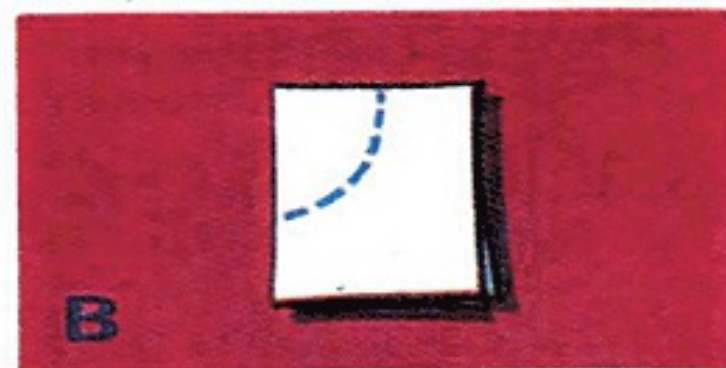
10 — Quando estiver tudo queimado, coloque as mãos sobre o cinzeiro e finja que está se concentrando bastante.

11 — Depois de alguns instantes, diga o que estava escrito no papel.

Pronto! A mágica já terminou.

Aí, você explica que o truque só funciona com quem tem sensibilidade nas palmas das mãos.

E, se tudo der certo, seu amigo nunca descobrirá como foi que você fez essa mágica diferente.



A BONECA QUE SABE DANÇAR

F aça uma brincadeira que seus amigos vão gostar.

1 — Pegue um lenço e faça na borda um nó central, como mostra o desenho A.

2 — Segure as pontas do lenço pelo outro lado e gire. O lenço deverá ficar todo enrolado com o nó para fora. (Veja o desenho C.)

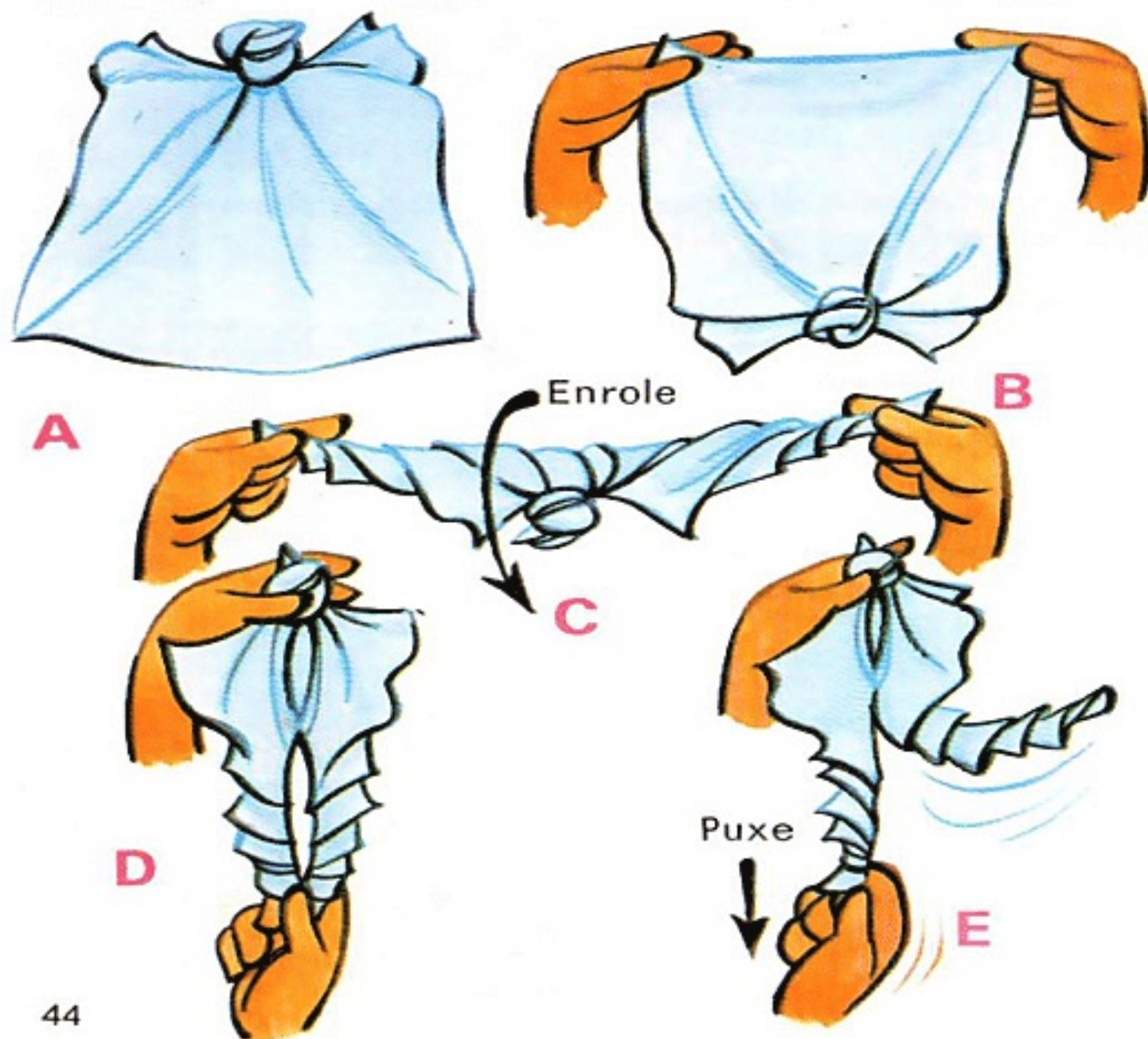
3 — Com uma das mãos,

segure o nó e com a outra, as duas pontas enroladas. (Veja o desenho D.)

4 — Num dado momento, solte um dos pés da boneca ao mesmo tempo em que puxa o outro.

5 — Veja o que acontece.

6 — Invente uma musiquinha engraçada para a boneca dançar e mostre aos seus amigos.



INVENTOS & INVENTORES



A BONECA



O brinquedo existe desde as eras mais remotas. Um dos mais antigos é a bola. Ela aparece em antiquíssimas representações gráficas. Já era bastante popular entre os romanos da Antiguidade.

Outro brinquedo que vem de longe é a boneca: já existia desde o Egito dos faraós. Eram bonecas de braços móveis, perucas de cabelos naturais, às vezes acompanhadas de pe-

quenas casas com minúsculas mobílias. Os gregos e romanos também tinham suas bonecas: eram de madeira, marfim ou terracota, com articulações de couro ou tecidos.

Na Idade Média e especialmente depois, no Renascimento, as bonecas tinham roupas esplêndidas que refletiam a moda da época. Chegavam a ser enormes, e foram estas que deram origem aos atuais manequins das lojas. Os alemães passaram a fabricar bonecas de massa de papelão, e as bonecas de Nuremberg se tornaram famosas.

Depois de 1860, um francês chamado Jummeau começou a confeccionar bonecas com cabeças de porcelana. Essas bonecas do século XIX eram feitas com todos os acessórios e sua perfeição ainda pode ser admirada: no castelo de Windsor, na Inglaterra, acha-se em exposição uma famosa coleção que pertenceu à rainha Vitória.

No século XX as bonecas passaram a ser industrializadas, sendo feitas especialmente de plástico com olhos móveis, perucas, corpo articulado. Hoje há bonecas providas de vários mecanismos, que caminham, gesticulam e falam

O NAVIO

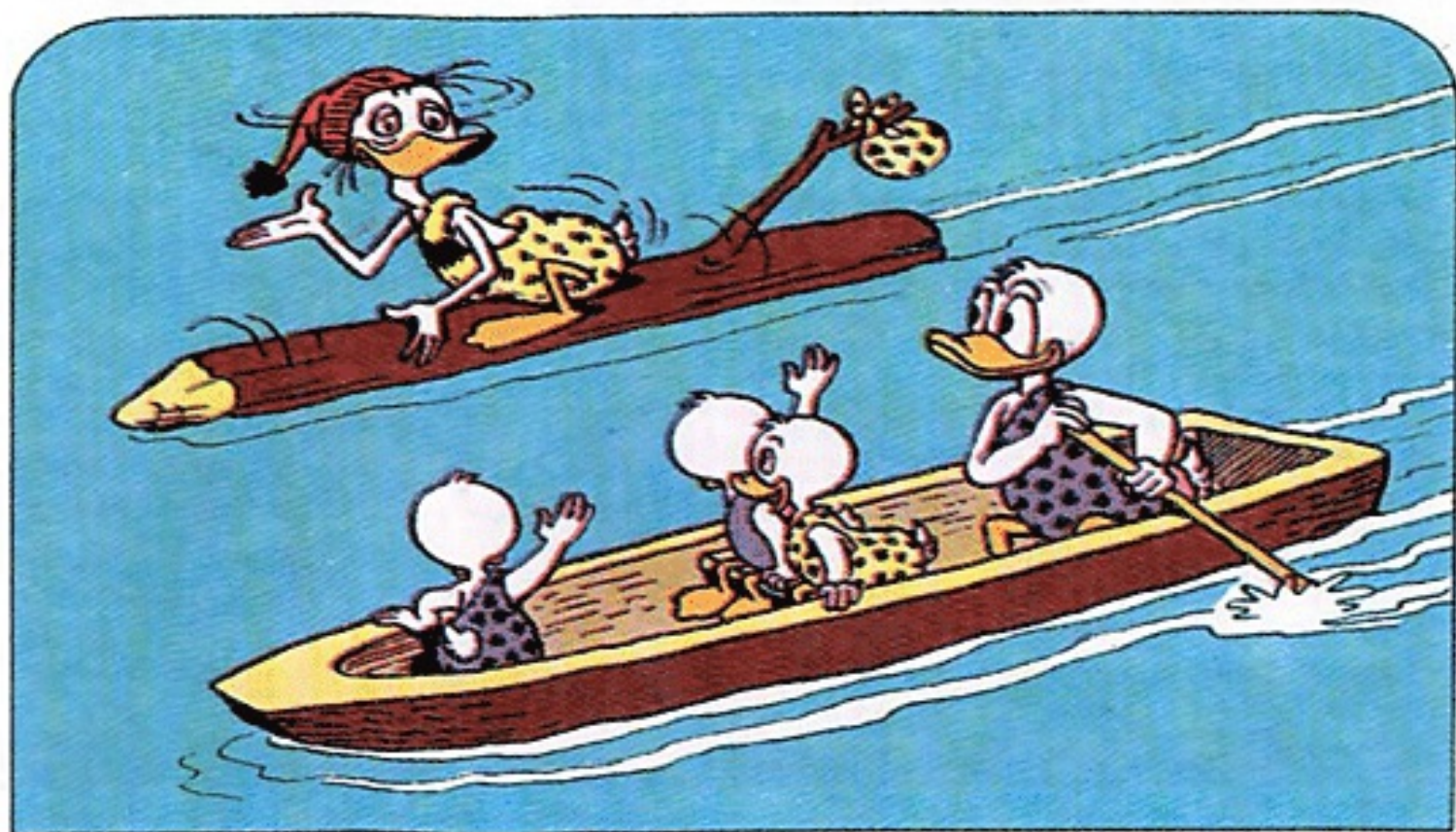
O homem primitivo preferia estabelecer sua moradia à beira da água. É que os rios, os lagos e o mar lhe ofereciam alimentos, refúgio contra os inimigos e fácil meio de locomoção. Sobretudo antes da descoberta da roda, a água era essencial para o transporte de coisas.

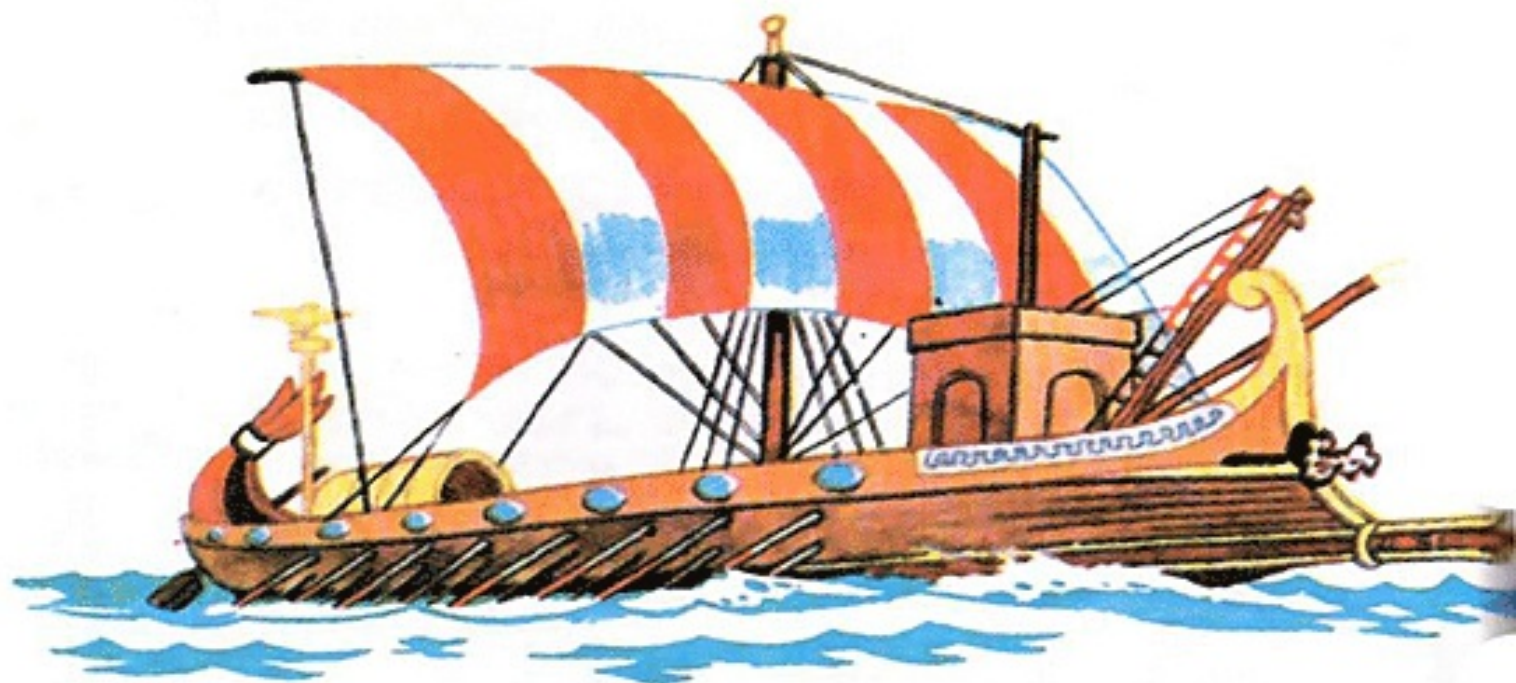
O primeiro barco foi certamente um tronco flutuante sobre o qual montou o homem pré-histórico. Depois, vários troncos foram ligados por cipós, e nasceu a **jangada**. Muitas delas levavam presas, na parte in-

ferior, peles de animais infladas para flutuar melhor.

Um dia o homem teve a idéia de escavar um tronco de árvore com a ajuda do fogo e instrumentos rústicos: surgiu a **canoa**. Tinha a vantagem de ser mais leve, mais fácil de pilotar e mais impermeável.

O primeiro meio de propulsão — uma vara que se apoiava no leito do curso de água — foi depois substituído pelo **remo**. Isso tornou possível a navegação em águas mais profundas. A **vela** apareceu quando o homem notou que o vento,





batendo em superfícies que se opõem a ele, pode deslocar corpos razoavelmente pesados. Peles de animais esticadas e costuradas, junco trançado e estendido numa estaca (o futuro mastro) constituíam as primeiras velas. Foi a partir delas que nasceu a arte de navegar. Para controlar a direção, surgiu o leme.

Os primeiros grandes navegadores foram os fenícios, que chegaram a circunavegar a África. Seguiram-se os gregos e roma-

nos, cortando o Mediterrâneo em todas as direções. Os chineses foram os primeiros grandes construtores de barcos. Depois, os portugueses dominaram os mares com suas caravelas, seguidos pelos espanhóis e pelos ingleses.



O NAVIO A VAPOR

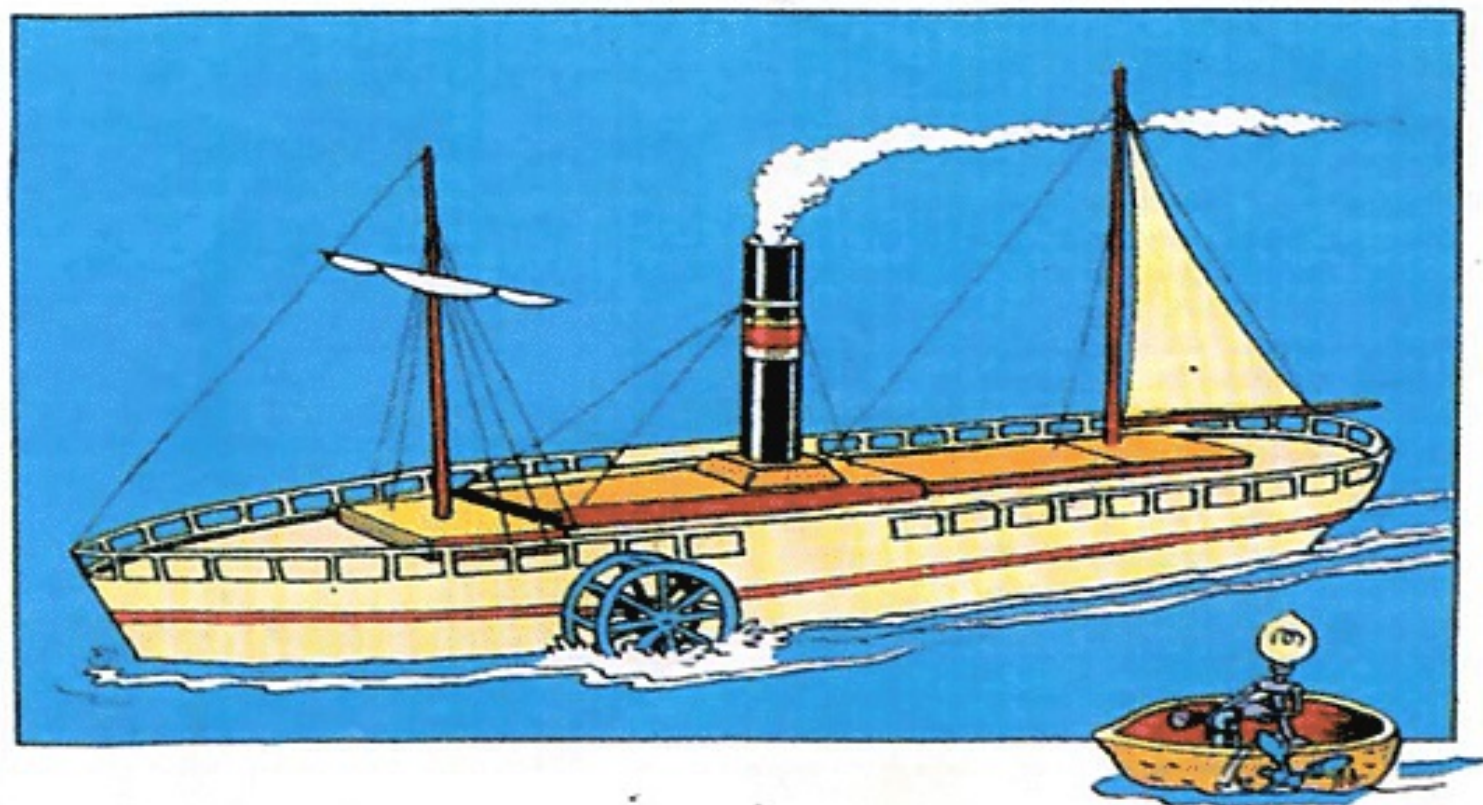
Robert Fulton era pintor de segunda a sábado. Os domingos ele dedicava a outra função: a de inventor. Vivendo em plena era do vapor, o jovem norte-americano não entendia por que os barcos continuavam usando o vento como força motriz. A máquina a vapor, criada por Watt, podia fornecer energia constante e controlável, a baixo custo. Assim, Fulton tratou de inventar o barco a vapor.

Seu primeiro barco ficou pronto em 1803. Uma multidão de parisienses boquiabertos viu a **caldeira flutuante** subir e descer o rio Sena. Mesmo assim, a França não deu importância

ao invento. Fulton foi à Inglaterra. Nova decepção: a nova idéia também não impressionava os ingleses.

Desencantado com a Europa, voltou aos Estados Unidos e, em 1807, apresentou aos americanos sua última criação, o "Clermont": um barco de 39 m de comprimento por 5,40 m de largura, ostentando a meia-nau uma imensa chaminé. Suas máquinas transmitiam força a dois grandes eixos, fazendo girar duas rodas de pás montadas fora do casco, as quais movimentavam o navio.

O êxito foi total: o "Clermont" percorreu 287 km do rio Hudson, entre Nova York e Albany, em 32 horas. E o mundo aderiu ao navio a vapor.



"PARDAIS" DE VERDADE

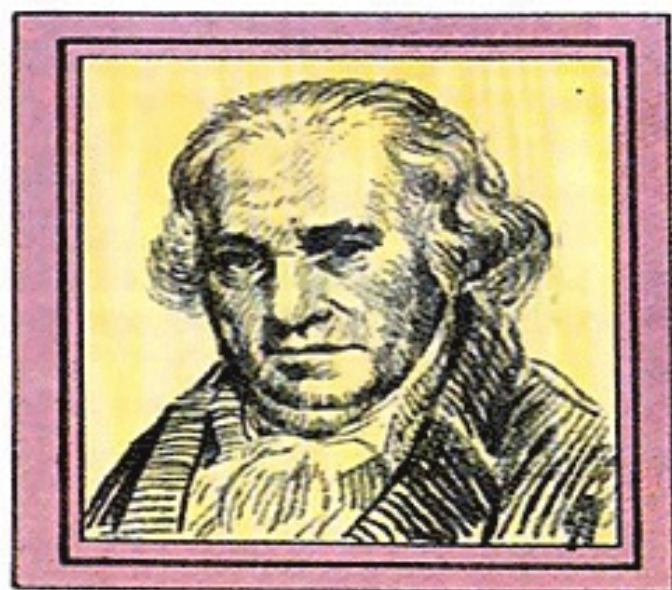
FRANKLIN



Benjamin Franklin foi um dos homens mais versáteis de todos os tempos: dedicou-se às tarefas mais diversas e tudo que fez, fez bem. Nascido em Boston, Estados Unidos, em 17 de janeiro de 1706, era filho de um fabricante de sabão e vela. Ainda garoto, começou a trabalhar numa tipografia e nas horas vagas procurava completar sua instrução. Com o correr do tempo, tornou-se: 1) notável escritor: sua **Autobiografia**, publicada em 1771, é lida até hoje; 2) hábil político: colaborou para a independência de sua pátria e redigiu com Jefferson e John Adams o famoso manifesto da Declaração da Independência americana, em 1776; 3) imaginoso cientista: inventou o pára-raios e os óculos bifocais e foi quem primeiro enunciou o princípio da conservação da

eletricidade. Rodeado do respeito e da gratidão do seu povo, faleceu em 17 de abril de 1790, com 84 anos.

WATT



Nascido em 1736 na Escócia, James Watt era filho de um modesto comerciante. O menino James era de constituição delicada e seu pai lhe dava todos os livros que podia comprar. James lia livros de história, botânica, anatomia e outras ciências. Mas o garoto era "vidrado" na chaleira: gostava de vê-la fervendo a água. As vezes tapava o bico com um pedaço de madeira e via a tampa mover-se sob a pressão do vapor.

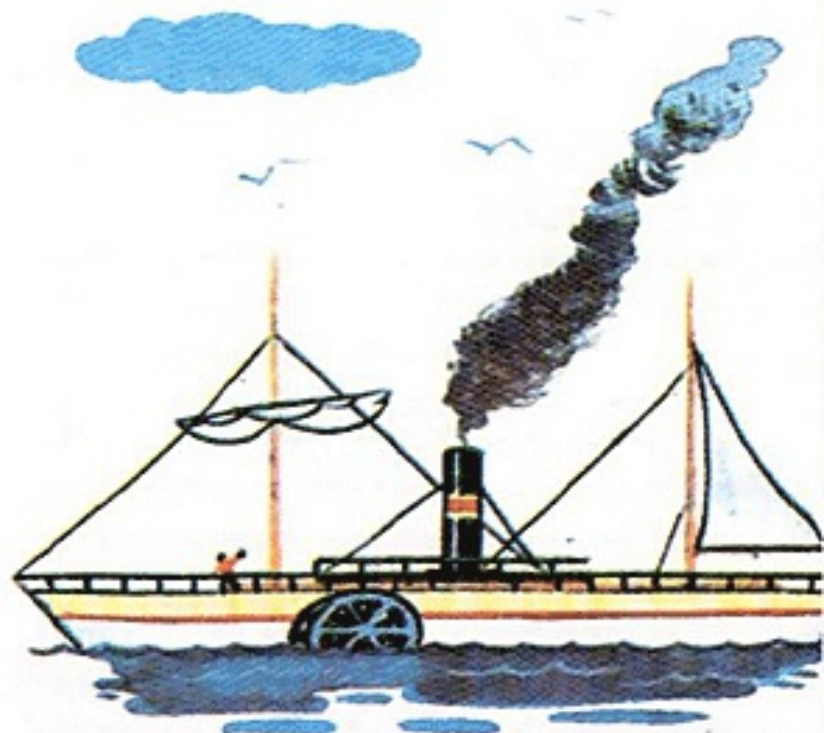


Quando James era ainda adolescente, os negócios do seu pai faliram e aos catorze anos ele teve de ganhar a vida com seus próprios meios. Foi para Glasgow e depois para Londres ser aprendiz de um fabricante de instrumentos de matemática. Naquela época, a única máquina a vapor conhecida servia para puxar água de dentro das minas de carvão. Era pouco usada por ser muito falha e apresentar perigo para quem a manejava. James buscou, então, aperfeiçoar essa máquina: realizou centenas de experiências e construiu finalmente uma nova. Essa máquina foi a precursora da força motriz do vapor que depois seria usada nas fábricas, locomotivas e navios. Watt requereu patente para sua máquina em 5 de janeiro de 1769. A partir daí, teve uma vida ativa e alegre entre os homens mais destacados do seu tempo. Faleceu em 19 de agosto de 1819.

FULTON



Fulton nasceu na Pensilvânia, Estados Unidos, em 1765. Em 1786 partiu para a Inglaterra e durante a longa viagem de veleiro pensou numa forma de aperfeiçoar os navios. Em Londres conheceu James Watt e com ele discutiu a possibilidade de usar a máquina a vapor na propulsão dos navios. Após várias tentativas e fracassos, Fulton voltou à América decidido a construir um navio a vapor. Para isso levou consigo um



motor fabricado por Watt. Finalmente, a 11 de agosto de 1807, foi anunciado que o barco **Clermont** subiria o rio Hudson, partindo da cidade de Nova York. Uma multidão postou-se nas margens do rio para ver a experiência. Mas ninguém acreditava: a idéia de Fulton parecia uma grande brincadeira.

Mas o navio de Fulton subiu mesmo o rio e navegou até Albany, numa viagem que durou 32 horas. Estava iniciada a era dos navios a vapor.

O MOTOR A VAPOR

O leite começou a ferver e a tampa da panela deu um pulo, assustando Lampadinha.

— Bzzz, bzzz? (Tradução: O que foi isso?)

— Foi o vapor d'água que fez issò — explicou o Pardal. — Quem controlou pela primeira vez a força do vapor d'água foi Denis Papin, no século XVIII. Ele viu, como você, a tampa da panela saltar e ficou curioso. Primeiro soldou a tampa e recolocou no fogo a panela cheia d'água. Sabe o que aconteceu? Bummm! A panela explodiu. Papin, então, colocou uma válvula de segurança que se equilibrava com um contrapeso. Quando a pressão do vapor sobre a válvula era maior do que a

força do contrapeso, a tampa se abria e o vapor saía normalmente. Aí, a experiência deu certo.

Em 1782, o escocês James Watt inventou um motor movido a vapor d'água. Uma caldeira fervia à água e o vapor empurrava algumas peças que faziam girar uma roda.

— Bzzz? ... (Tradução: E daí?)

— Daí, estava inventada a primeira máquina **auto-móvel**, isto é, que se move sozinha. Com esse motor, foi possível mover os primeiros automóveis...

— Bzzz! Bzzz! (Tradução: Cuidado!)

Pobre Pardal! O leite ferveu, derramou-se todo e ele teve de tomar o seu lanche no bar da esquina.



O PRIMEIRO AUTOMÓVEL

Num velho jornal, Mickey achou a reprodução de um artigo do tempo em que o automóvel foi introduzido como transporte. A matéria terminava assim: "Agora ficaremos livres de cavalos desembestados!"

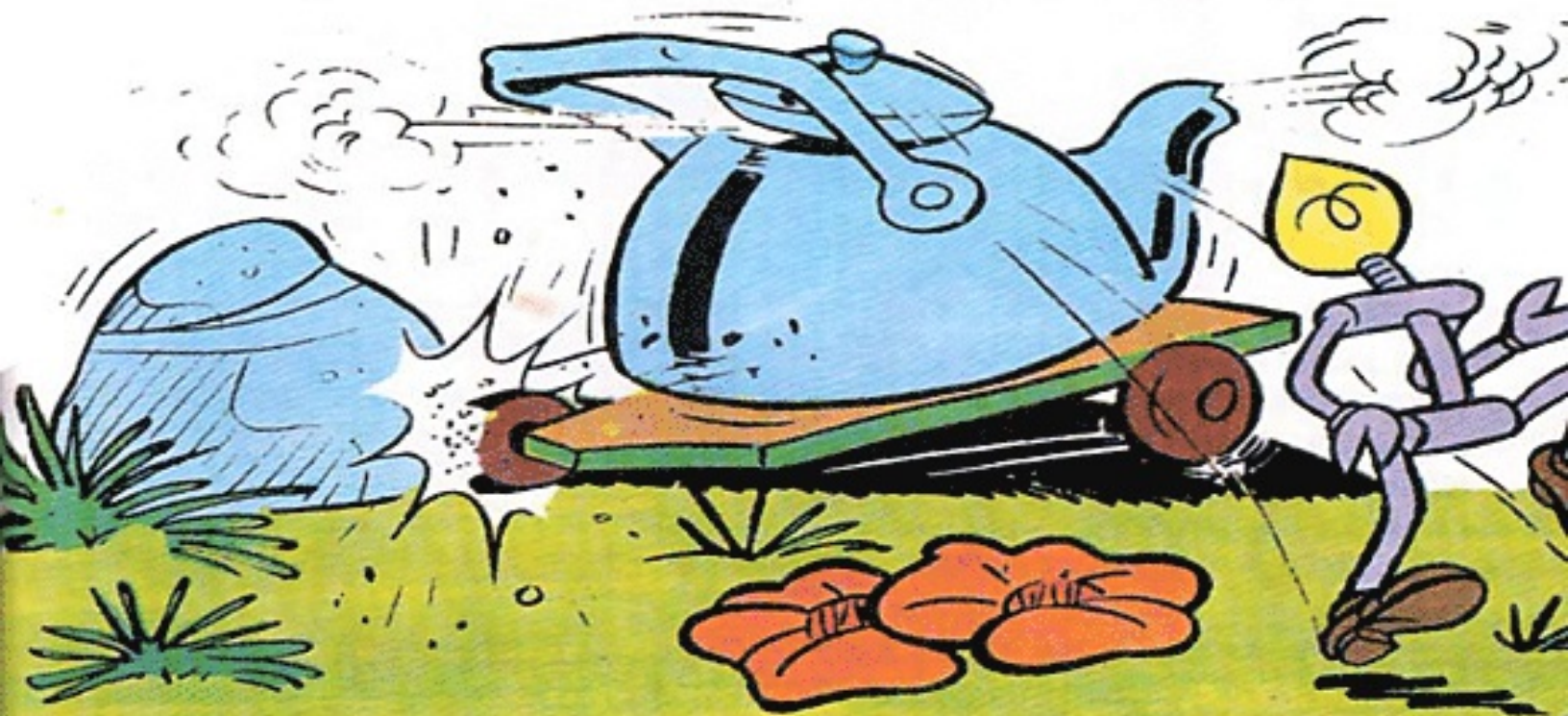
— Coitado deste jornalista antigo. Se ele soubesse que o automóvel, além de útil, viria a ser também perigoso, acho que não ficaria tão eufórico.

De fato, o primeiro acidente automobilístico tinha ocorrido justamente com o primeiro automóvel. O francês Joseph Nicolas Cugnot, em 1769, construiu o primeiro

carro a vapor.

Era uma espécie de chaleira ambulante, com duas rodas atrás e uma na frente, em cima da qual havia uma caldeira. O vapor impulsionava a roda da frente e o carro andava a 4 km por hora, sendo obrigado a parar a cada 15 minutos para produzir mais vapor.

Esse automóvel espatifou-se contra um muro logo na primeira viagem. Mas Cugnot construiu um outro carro igualzinho, em 1771, que hoje se encontra no Conservatório Nacional de Artes e Ofícios em Paris.



O SISMÓGRAFO



O terremoto, como você sabe, é um tremor de terra. É também chamado **sismo**. Daí vem o nome do **sismógrafo**, aparelho sensível que serve para medir a intensidade dos terremo-

tos. Ele já existia na China em 150 a.C. Os aparelhos mais modernos começaram a ser construídos na Itália, em 1887, por Omorice Vicentini.

A parte principal do sismógrafo é o cilindro registrador. Ele dá uma volta completa em uma hora (ou duas, conforme o modelo) em torno de seu eixo. Um estilete funciona como uma caneta sobre o cilindro. Cada vez que a terra treme, a linha reta que o estilete vinha traçando no cilindro também oscila. O gráfico assim formado chama-se **sismograma**. Ele indicará a intensidade (e o perigo, maior ou menor) do terremoto.

A BOLINHA DE GUDE



Na Antiguidade os romanos já jogavam bolinha de gude. Provavelmente o seu uso foi difundido pelas próprias legiões conquistadoras do Império Romano. As primeiras bolinhas de gude foram pedrinhas redondas, do leito dos rios. Eram marcadas para os jogadores saberem qual era a bolinha de cada um (sabem como é: assim

não dava briga...).

Atualmente as bolinhas são feitas de barro cozido, vidro ou mármore. Este jogo é praticado em todos os países e recebe nomes e regras diferentes conforme a região. No Irã, Turquia e Síria, as bolinhas de gude são feitas de barro cozido, ou — imaginem! — de ossos de articulações de carneiro!



AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



OS DESBRAVADORES DA ÁFRICA

No início do século, a África atraía os exploradores que atravessavam seus desertos, savanas e florestas até chegar ao coração do continente negro. Dois desses aventureiros ficaram famosos: Livingstone e Stanley. Eles ajudaram a desbravar a África.



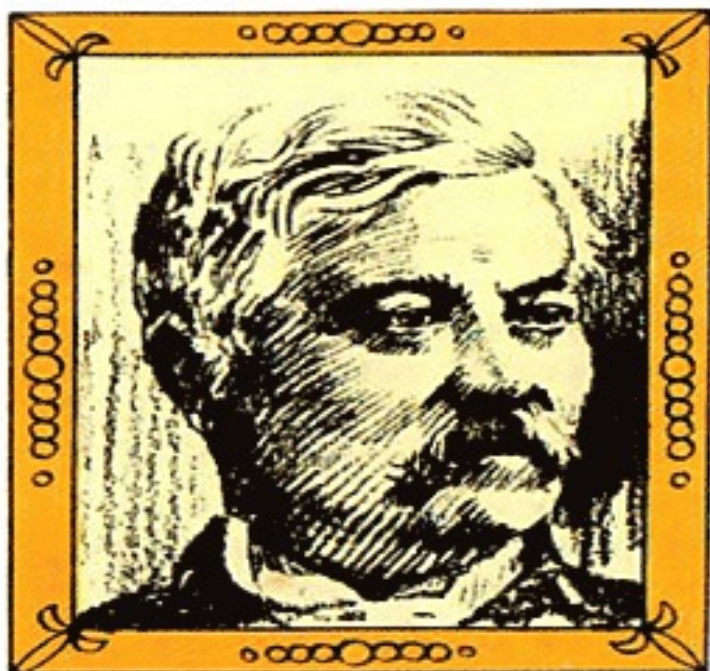
David Livingstone nasceu na Escócia em 1813. Fez várias incursões pela África, chegando até a majestosa cachoeira do rio Zambeze, que ele batizou de cataratas de Vitória, em homenagem à sua rainha. Voltou à Inglaterra, onde foi recebido como herói, e regressou à África Oriental



como cônsul. Fez novas explorações pelo interior africano, indo até onde nenhum homem branco ainda havia pisado.

Em 1866, Livingstone partiu em busca das nascentes do rio Nilo. Depois de cinco anos de duras caminhadas, o aventureiro, doente e exausto, não tinha certeza se o rio que descobrira (o Congo) era realmente o Nilo. Foi então que teve uma surpresa que ficou célebre nas histórias de aventuras reais: encontrou outro súdito britânico em pleno coração da África! Era Henry Stanley, que tinha ido à sua procura!

Livingstone continuou suas caminhadas por mais oito meses, quando então faleceu, em 1873.



Henry Morton Stanley (1841-1904) voltou à África em 1874. Sua missão: completar o trabalho de Livingstone e verificar se existia conexão entre os lagos Vitória, Niassa e Tanganica. Após muitos sacrifícios chegou ao lago Vitória. Ali foi bem recebido pelo rei

de Uganda e este acabou por converter-se ao cristianismo, ao ver que aqueles europeus eram contra a escravidão do negro.

Stanley prosseguiu viagem até chegar ao lago Tanganica, onde encontrara Livingstone anos antes. Decidiu então seguir o curso do rio Lualaba, descoberto por Livingstone, até sua desembocadura. A selva era tão fechada e úmida que não se distinguia a noite do dia! Stanley enfrentou ataques de nativos e até canibais. Por fim verificou que o "rio Livingstone" era na verdade o mesmo rio Congo, cujo curso inferior já era conhecido.

Graças a esses desbravadores, a região do Congo tornou-se, em pouco tempo, um ativo centro de comércio e civilização.



GRANDES AVENTUREIROS

TARZAN

Edgar Rice Burroughs já havia passado dos quarenta anos e fracassara em tudo. Até que resolveu escrever. Foi sua sorte. Em 1914 seu livro "Tarzan of the Apes" (Tarzan dos Macacos) fazia enorme sucesso. Todos queriam mais aventuras do novo herói. E seu autor acabou vendendo mais de 25 milhões de livros de Tarzan, em 56 idiomas!

Como sempre acontece, o cinema requisitou o novo herói. Elmo Lincoln foi o primeiro Tarzan da tela, ainda no cinema mudo. Em 1930 surgiu o mais famoso de todos: Johnny Weissmuller, ex-campeão olímpico de natação. Durante vinte anos Johnny foi o herói das selvas, ao lado de sua companheira Jane, do filho Boy e da gozada macaca Cheetah.

Em 1929, Tarzan apareceu também em quadrinhos, desenhado por Hal Foster, o mesmo notável artista que criou outro herói: o Príncipe Valente. Depois, em 1936, a história passou a ser ilustrada por Burne Hogarth, outro gran-

de desenhista, que chegou a ser chamado o Michelangelo das histórias em quadrinhos.

Agora, o mais gozado de tudo: o autor de Tarzan, história de um menino inglês criado por macacos na selva africana, era um norte-americano que... nunca pôs os pés numa floresta do continente negro!



LADRÕES ELEGANTES E GALANTES

Quase sempre o “mocinho” das histórias é alinhado, inteligente, bonito e o vilão é o contrário: grosseiro, burro e feio — não é verdade? Pois alguns escritores, só para chatear, inverteram as coisas, criando **ladrões** bacanas, sabidos, lindões.

O primeiro “ladrão elegante” foi **Raffles**. Ele apa-

receu na imprensa em 1899, criado pelo inglês E. W. Hornung. Suas aventuras se passam na Londres elegante dos clubes só para cavalheiros, das grandes recepções de gala. Frequentando a melhor sociedade, vestindo as melhores roupas, falando bonito, Raffles vai roubando jóias e outros objetos de alto valor sem levantar suspeitas. Muitas vezes ele rouba pelo simples prazer de executar um golpe perfeito e difícil. Como em certa ocasião, quando furtou o traje e a coroa de um lorde na própria casa do dono... e isso no mesmo instante em que o nobre jantava tranqüilamente com alguns amigos no salão de baixo, discutindo criminologia...

Este roubo não tinha finalidade lucrativa: era só uma oportunidade para Raffles demonstrar sua habilidade e ousadia — e também seu senso de humor: o lorde, bestificado pelo roubo feito praticamente debaixo do seu nariz, recebe mais tarde, pelo correio, as fichas da chapalaria do seu clube. Com elas, poderá retirar seus trajes, que lá estão à espera do proprietário...





Colega de Raffles ainda mais famoso é **Arsène Lupin**, o "ladrão de casaca". Suas aventuras começaram a ser publicadas em 1907, e somam dezenas de histórias. O autor é o francês Maurice Leblanc, que tinha imensa admiração pelo personagem Sherlock Holmes. Por isso, fez do seu Arsène Lupin um ladrão tão perito na execução de seus roubos como era o detetive Sherlock nas suas investigações. De monóculo e casaca, profundo conhecedor de arte, Arsène sa-

bia avaliar um quadro ou uma antiguidade muitas vezes melhor que o próprio dono. Seus roubos eram sempre realizados com a maior classe e delicadeza. Chegava ao ponto de mandar cartas muito cordiais a suas vítimas, avisando-as de que... iam ser assaltadas!

As proezas de Arsène Lupin tinham, pelo menos, um lado positivo: elas mostravam que a inteligência e a habilidade valem mais que a força bruta. (É claro que nem por isso ele deve

ser imitado). A prova disso é que Arsène acaba sendo preso por alguém tão inteligente quanto ele: o detetive Ganimard.

Numa de suas aventuras mais famosas, Arsène enfrenta o maior dos detetives: Sherlock Holmes, que aparece sob o nome de "Holmlock Shears". No fim, dá "coluna do meio": os dois gênios terminam empatados.

Podemos incluir na companhia destes distintos ladrários uma dama não menos original: **Four-Square Jane** (Jane Quatro Quadradinhos), personagem do autor inglês Edgar Wallace. Jane apareceu na imprensa pela

primeira vez em 1920. Sua especialidade é roubar milionários avarentos, ou que fizeram fortuna desonestamente, e doar o dinheiro a instituições de caridade. Ou seja, uma espécie de Robin Hood de saias.

Jane é mestra em disfarces, e, apesar de cometer seus roubos muitas vezes à luz do dia, não deixa nunca aparecer sua verdadeira aparência. Seu apelido vem da marca que usa: quatro quadradinhos negros formando um quadrado maior. É o símbolo que a polícia encontra no local do roubo, e que diz: "Four-Square Jane esteve aqui — com orgulho".



CONTRABANDO E CONTRABANDISTA

Muitos heróis e detetives da televisão, cinema e quadrinhos vira e mexe estão às voltas com perigosas quadrilhas de contrabandistas. O que é, afinal, o **contrabando**? Claro, não é o sujeito que trabalha contra o bando. É o ato de importar ou exportar mercadorias sem o conhecimento e a licença das autoridades competentes; vale dizer, sem pagar os impostos alfandegários devidos, burlando o fisco.

Dentro do conceito genérico de contrabando está compreendido o **descaminho**, que é o ato fraudulento pelo qual se evita, no todo ou em parte, o pagamento dos impostos alfandegários, com a di-

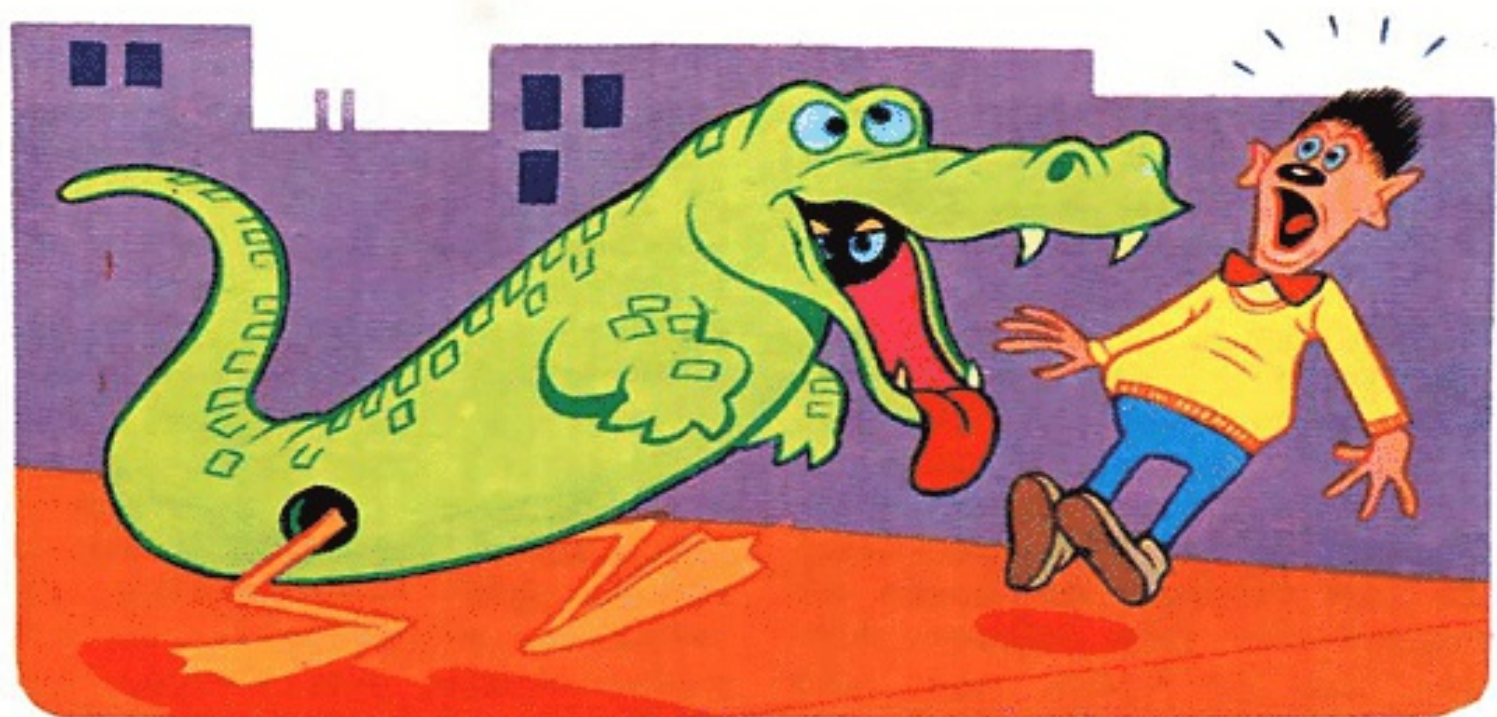
ferença de que no descaminho há a cumplicidade das autoridades aduaneiras encarregadas da fiscalização.

O contrabando era praticado no Brasil desde o descobrimento, pois havia muitos interessados no pau-brasil. Mas só após a independência surgiu uma legislação brasileira para reprimir essa prática.

Quem faz contrabando é contrabandista. Esse crime é punido pelo Código Penal brasileiro com reclusão de um a quatro anos. Mas a pena é duplicada se o contrabando é praticado por via aérea, isto é, com o emprego de avião, pois, neste caso, a fiscalização fica mais difícil.



DISFARCES E TRUQUES



A função de todo espião é obter informações, claro. Às vezes, porém, é mais difícil **transmitir** as informações do que as obter. Aí é que entra a imaginação, bolando os truques mais variados para conseguir passar a informação. Mensagens cifradas, microfilmes são meios modernos, mas nem sempre foi assim. Os disfarces físicos foram muito usados: barbas, bigodes e perucas — principalmente depois que a fotografia foi inventada. Uma barba ou um bigode mudam por completo a aparência de uma pessoa. Pouca gente sabe, por

exemplo, o caso de Baden Powell, o fundador do escotismo. Por mais incrível que pareça, ele também foi espião. Sendo muito conhecido, Baden Powell teve que se disfarçar. Vestiu-se de naturalista e, fingindo caçar borboletas, observava as fortificações da Bósnia-Herzegovina (Iugoslávia), onde havia instalações militares que muito interessavam à Inglaterra, sua pátria. Para enviar o resultado de sua espionagem, Baden Powell desenhava borboletas que continham, nos desenhos das asas, o mapa dos fortes!

Um sistema semelhante

já havia sido utilizado durante a Guerra de Secessão americana. Mas, neste caso, não eram os desenhos, e sim as cores e a sua ordem que tinham importância. Rose Greenhow, uma famosa espiã da época, fora presa sem conseguir transmitir suas informações aos sulistas. Pediu então que a deixassem bordar para poder distrair-se. Ela foi atendida e recebeu lãs coloridas, com que começou a tecer tapetes. E, conforme ia tecendo, usava um código baseado na sequência das cores. Ainda que limitado, por não permitir muita variação, esse código serviu para ela transmitir as informações que possuía.

Ações secretas — lógico — exigem comunicação secreta: isso já era sabido quinhentos anos antes de Cristo. Histieus e Aristágoras aliaram-se contra Dario, o rei dos persas, e o meio que usaram para marcar o momento da revolta foi bem original. Histieus chamou um dos seus escravos, mandou raspar-lhe os cabelos e gravar a mensagem em seu couro cabeludo. Esperou depois que o cabelo crescesse de novo e mandou-o até Aristágoras. O escravo atravessou as linhas persas sem despertar suspeita... mas, ao chegar ao seu destino, raspam-lhe outra vez os cabelos para ler a mensagem!



O DINHEIRO DA MESADA



O LEILÃO

Quando uma firma comercial, por exemplo, vai à falência, seus bens são vendidos em **hasta pública**, ou **leilão**, para o dinheiro apurado ser distribuído entre os credores da firma. Nas alfândegas existe regularmente o leilão de objetos apreendidos, por terem entrado ilegalmente no país.

Os leilões existem desde os tempos homéricos (séculos XII a VII a.C.), mas quase nada se sabe a respeito de sua origem. O que se sabe é que tiveram grande impulso no século XVI, quando se faziam leilões sistemáticos dos pro-

ductos coloniais (isto é, provenientes das colônias), especialmente em Londres, Amsterdam e Hamburgo.

No leilão tradicional, o mais comum, no local e data marcados com antecedência, os interessados fazem **lances**, isto é, oferecem determinada quantia em dinheiro pelos artigos que lhes interessam. Quando muitos interessados disputam a mesma mercadoria, os lances ficam cada vez maiores. O leilão termina quando o maior lance é aceito pelo leiloeiro que então bate com um martelo na mesa, dizendo, por exemplo:

VENDIDO AO PATO AÍ
DE GORRO E ROUPA
DE MARINHEIRO!



Se o leiloeiro achar que o lance maior dos interessados não satisfaz, pode recusar-se a vender a mercadoria. O comprador também pode retirar sua oferta se o leilão ainda não tiver terminado.

Os objetos arrematados devem ser pagos pelos compradores até 24 horas após o leilão, sob pena de ser revendidos a terceiros.

Os leiloeiros devem ter uma licença para exercer a profissão. Ganham uma porcentagem sobre o valor dos objetos leiloados. Não podem ser responsabilizados pela boa ou má qualidade dos objetos, pois essa verificação cabe ao cliente.

No Brasil, como de resto em quase todos os países, é tradicional o leilão que começa com lances mais baixos, que vão aumentando até alcançar um preço considerado satisfatório pelo leiloeiro. Só na Holanda adotam um sistema diferente: o leiloeiro começa oferecendo preços muito altos e vai abaixando, até que alguém concorde em pagar o preço.

DUZENTOS?

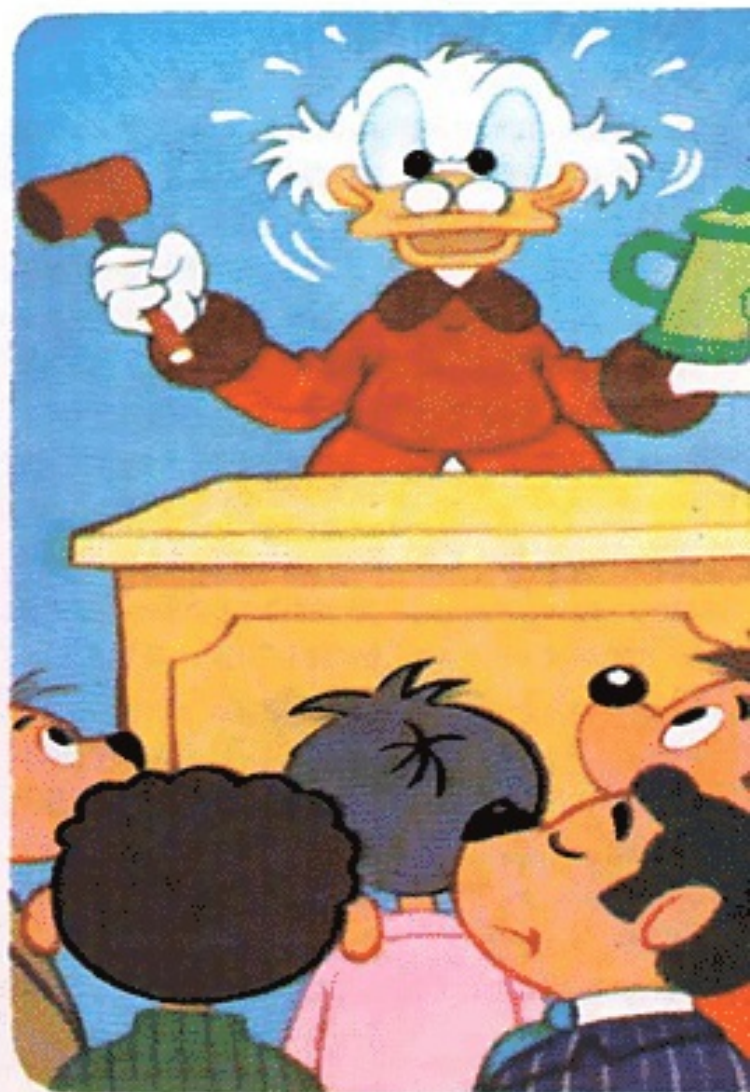
CEM?

CINQUENTA?

VINTE?

DEZ?

UM?



OS IRMÃOS METRALHA



Os inimigos particulares n.º 1 do Tio Patinhas são os terríveis Irmãos Metralha. Eles descendem de uma longa linhagem de ladrões profissionais e até formam uma organização internacional. Os Metralhas comuns, que estão agindo há anos em Patópolis, visando principalmente o dinheiro do Tio Patinhas, são seis. O mais velho deles, o Chico Metralha, era o chefe do bando. Atualmente, eles são conhecidos apenas pelos números que ganharam na penitenciária e que levam no peito: 176-176, 176-761, 176-167, 176-716, 176-671 e 176-617.

A quadrilha não tem mais chefe e, por is-

so, age assim: um dos seis dá uma idéia qualquer. Se os outros concordam, o plano entra em ação. Se não concordam, o autor da idéia leva uma bofetada. Se cada um dos seis tem uma idéia diferente, sai cada pancadaria que a polícia logo descobre o esconderijo deles só pelo barulho.

Como a inteligência nunca foi o forte desses cidadãos, recorrem ao Intelectual-176, o Metralha instruído, toda vez que precisam elaborar algum plano mais complicado que exija a ajuda da ciência. Mas o I-176, por ser um intelectual, é meio distraído e vive mais interessado nos livros do que em assaltos, de modo que o plano quase sempre dá com os burros na água.

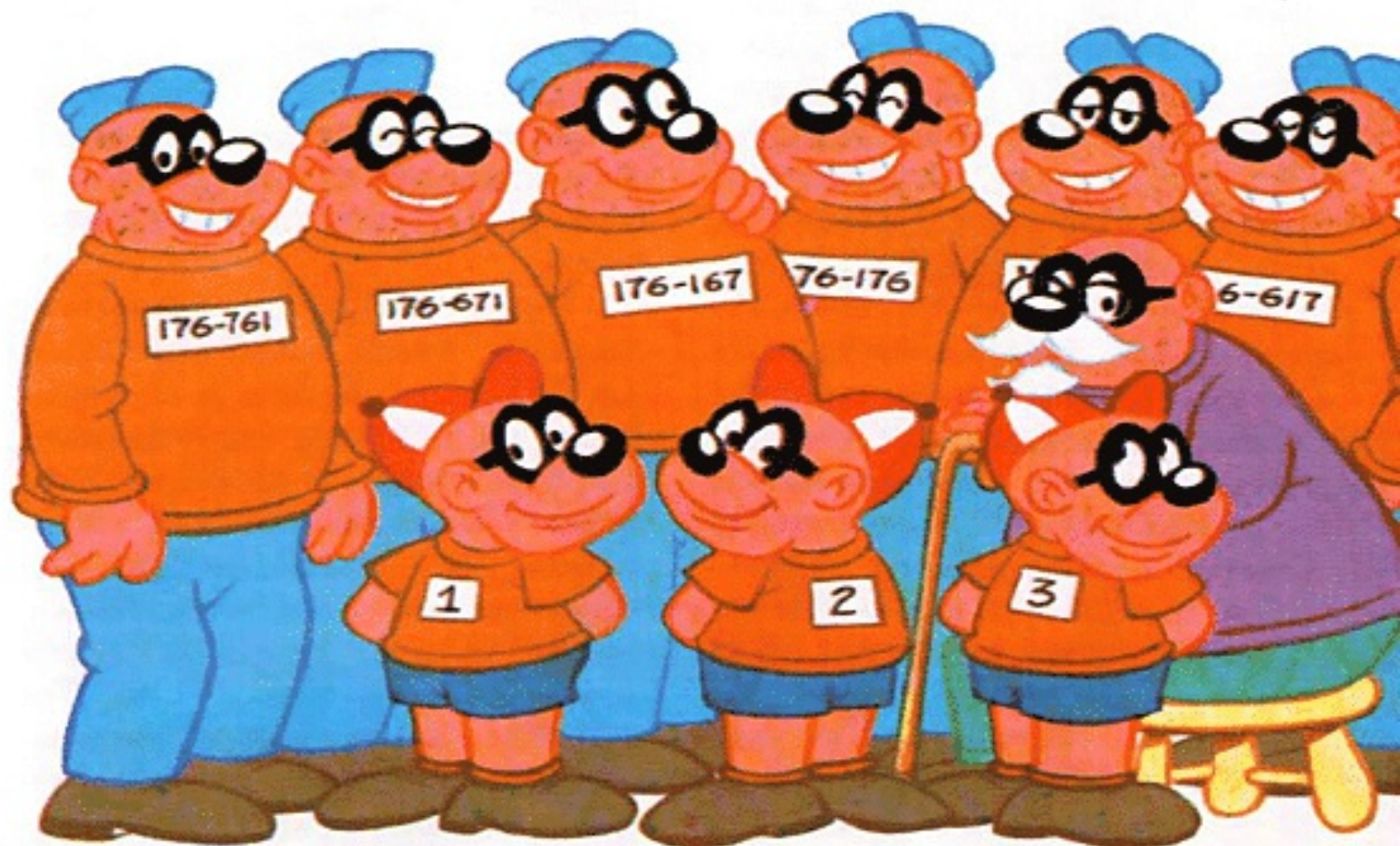
Há também o Metralha supersensível, o tal que sente as menores vibrações. Ele é capaz de sentir a aproximação de uma formiga, ouvindo os passos dela. Mas, para sorte do Tio Patinhas, essa qualidade do Metralha

supersensível quase não tem sido utilizada contra o rico pato.

O Metralha mais respeitado da família era o Tio Zero. Zero porque era o único Metralha que nunca tinha sido preso e por isso não tinha número. Mas um dia ele fez uma falseta e também foi "guardado" na cadeia para ver o sol nascer quadrado. Depois disso, o cartaz do Tio Zero caiu a zero.

O Vovô e a Vovó Metralha já estão aposentados, mas as dores de cabeça do Tio Patinhas estão longe de terminar, pois os pequenos Metralhinhas prometem seguir a nada elogiável tradição da família.

Felizmente para o Tio Patinhas, os Metralhas passam a maior parte do tempo na cadeia, onde já têm até cadeiras cativas. Ainda bem!...



A DEUSA DA FORTUNA



Na antiga Grécia, vários séculos antes do nascimento de Cristo, os gregos acreditavam em vários deuses, cada um simbolizando alguma virtude e possuidor de qualidades sobre-humanas. Zeus era o mais poderoso de todos os deuses e tinha uma filha muito bonita, a quem ele deu o direito de decidir sobre os prazeres e os sofrimentos do ser humano. Ela se chamava Fortuna, a Sorte, e era quem distribuía a riqueza ou a miséria entre os homens. Era sempre representada com os olhos vendados — como a significar que a Sorte é cega, tanto pode fa-

vorecer uma pessoa como outra, ao acaso. Trazia debaixo do braço um grande vaso em forma de chifre — uma **cornucópia**. Essa cornucópia transbordava de moedas, flores e frutos, simbolizando a **fartura**.

Hoje, milhares de anos depois, esse vaso da deusa Fortuna ainda é o símbolo da fartura, da riqueza, da felicidade material. Por isso é que se diz que uma coisa "é uma verdadeira cornucópia", quando esse algo — um trabalho, um negócio — está dando muito lucro, proporcionando riqueza a alguém ou a todo mundo.

FALÊNCIA

Sinto muito, mas não posso vender fiado, senão vou à falência — disse Seu Joaquim da mercearia ao pobre Donald, que teve de voltar sem comprar nada.

Os sobrinhos do Donald ouviram aquilo e, mais tarde, procuraram o Tio Patinhas, que não se fez de rogado para dar explicações:

“Se uma pessoa ou uma firma deve a outros e não pode pagar, dizemos que ela está em **insolvência**. Essa pessoa ou firma que está devendo, o que faz? Chega aos **credores** (os que estão cobrando) e propõe:

“Quando há acordo entre a firma que deve e os credores para adiar o pagamento da dívida, no todo ou em parte, acontece o que se chama **concordata**. Se os credores não concordarem em esperar, vão a um juiz e pedem que decrete a **falência** da firma devedora. Mas a própria firma, se souber que não tem mesmo meios de pagar, nem no momento nem mais tarde, pode pedir ao juiz a decretação da falência.



Como um falido deve mais do que tem, os credores tomam prejuízo. Para que uns não tomem mais prejuízo que os outros, a lei manda que o

juiz distribua a **massa falida** de forma justa. Além disso, proíbe o negociante falido de reiniciar novo negócio”.



TIO PATINHAS, QUE É **MASSA FALIDA**?

SERIA UMA FÁBRICA DE MACARRÃO QUE FOI À FALÊNCIA?

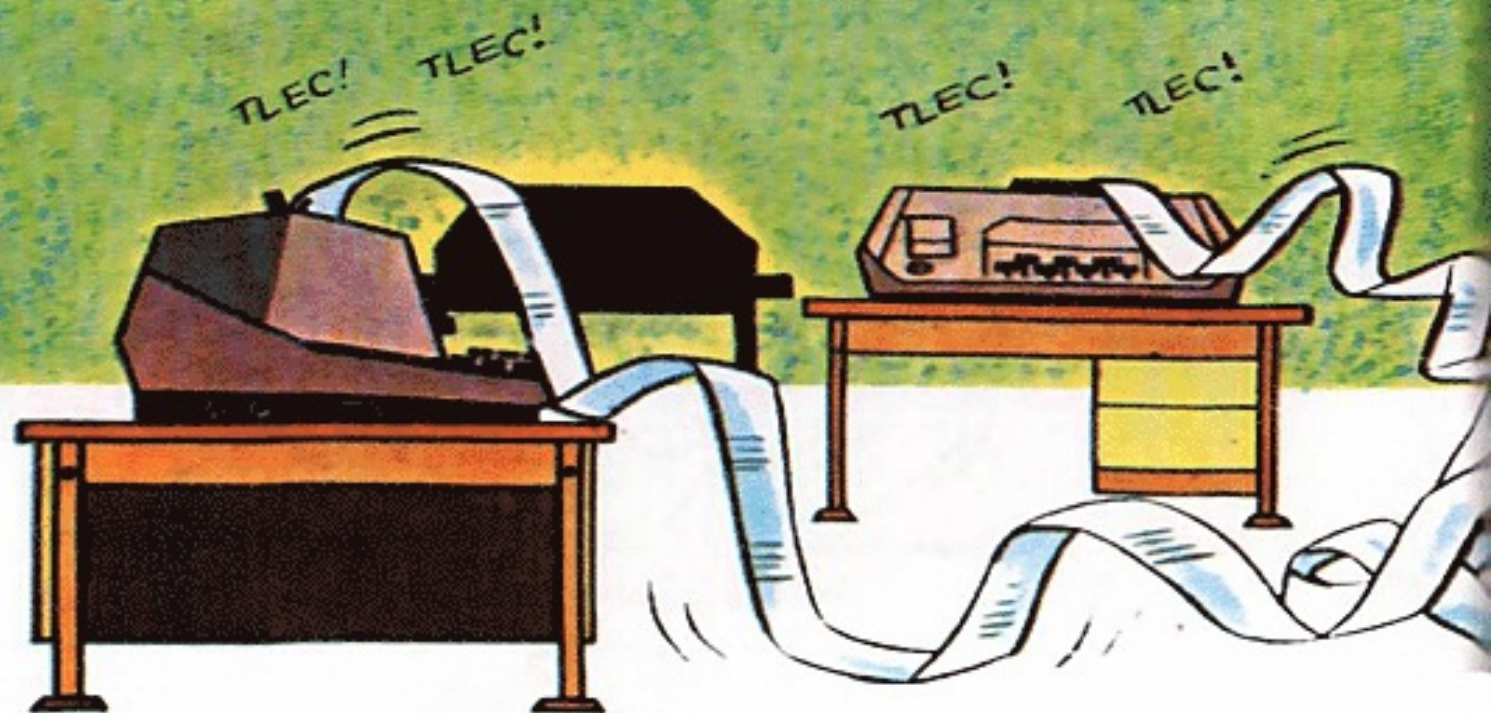
QUÊ, QUÊ! NADA DISSO, MENINOS! **MASSA FALIDA** É O TOTAL DOS BENS DE UMA FIRMA QUE FALIU, BENS ESSES QUE SÃO VENDIDOS EM LEILÃO. O DINHEIRO APURADO É DIVIDIDO ENTRE OS CREDORES DA FIRMA!



FIQUE LIGADO!



AGÊNCIAS DE NOTÍCIAS



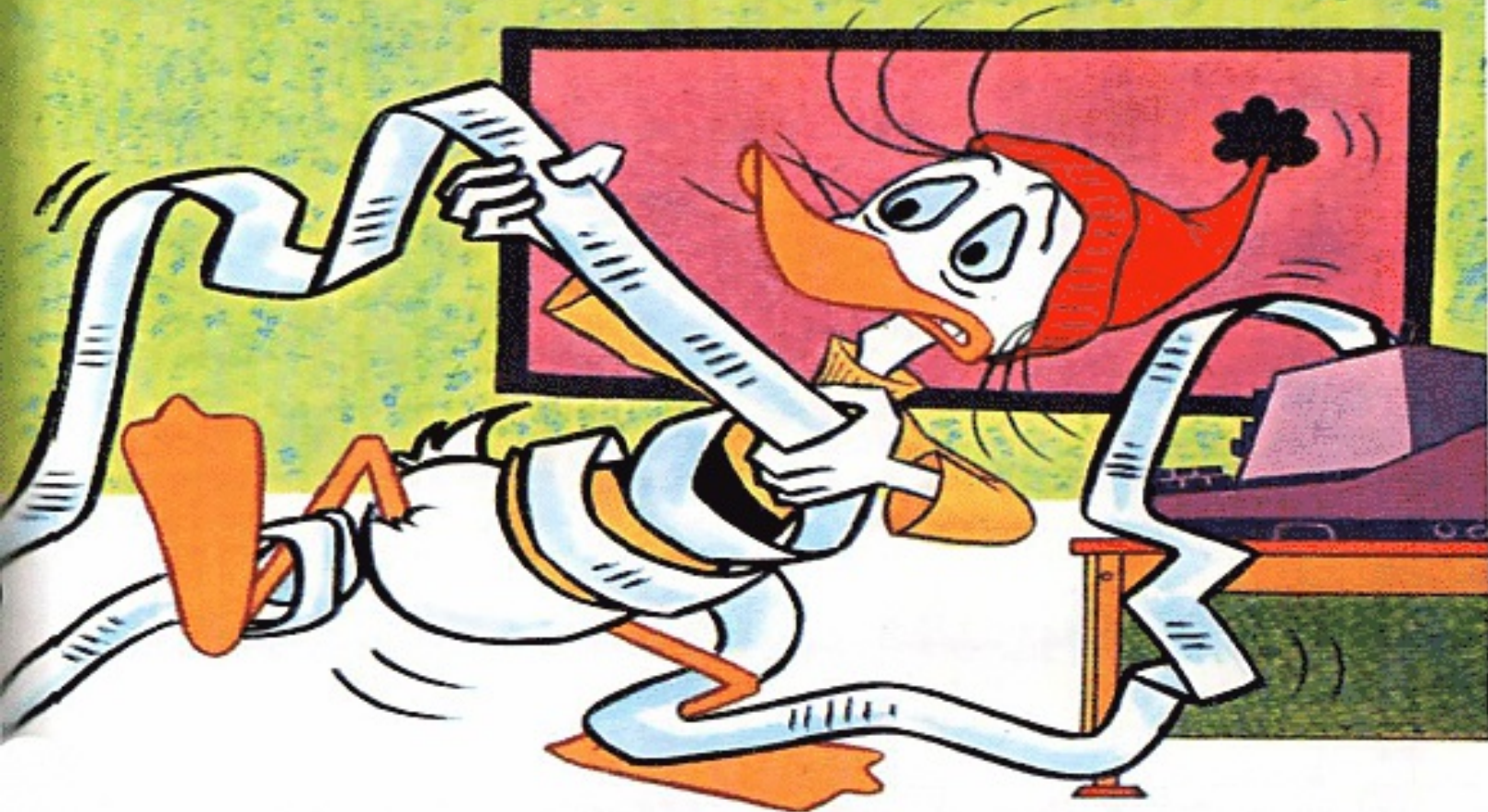
A té que enfim o Tio Patinhas concordou em dar um mês de férias a um redator de *A Patada*. Também, fazia tanto tempo que o coitado trabalhava dia e noite, sem parar um minuto, redigindo a página de política internacional, que o homem estava ficando "lelé". E sabem quem o substituiu? Um repórter que já é meio "lelé" de nascença, o Peninha.

No primeiro dia no exercício da nova função, ele ficou um pouco confuso quando começou a ler os rolos de notícias que chegavam das agências pelo telex. Mas o versátil Peninha logo se adaptou à nova função. E ficou sabendo que seu novo

trabalho dependia do material fornecido pelas **agências de notícias**, que se encarregam de coletar e transmitir aos órgãos de imprensa as notícias dos fatos que acontecem no mundo.

As agências de notícias podem ser nacionais ou internacionais. As nacionais operam somente dentro do país de origem e as internacionais cobrem praticamente o mundo inteiro, fornecendo todo tipo de noticiário.

A primeira agência noticiosa foi a New York Associated Press, fundada em 1848, por seis jornais americanos. Em 1892 surgiu a United Press. Essas duas



agências recolhiam somente informações sobre os Estados Unidos, que eram distribuídas aos jornais do país. Depois começaram a trocar notícias com agências de outros países.

Durante a Primeira Guerra Mundial, por causa das dificuldades para receber e enviar informações, os alemães fundaram, em 1915, a agência Transocean, que já utilizava o rádio e a radiotelegrafia (telegrafia sem fio) para transmitir notícias.

Após a Segunda Guerra Mundial surgia outra importante agência: a France Presse, francesa.

As agências internacionais são organizações parti-

culares ou pertencentes ao governo e possuem subagências e escritórios nos principais países do mundo. Para que as notícias sejam enviadas com rapidez, contam com modernos aparelhos de comunicação, além de repórteres, correspondentes e informantes. Assim, podem oferecer, a baixo custo, grande volume de informações.

Entre as agências mais importantes de hoje podemos citar as seguintes: AFP (francesa), ANSA (italiana), AP e UPI (americanas), DPA (alemã), Reuters (inglesa), Tass (soviética) e Latin (consórcio de jornais latino-americanos).

CORRESPONDENTES

Uma das grandes ambições dos órgãos de imprensa é conseguir notícias exclusivas ou de primeira mão. As agências de notícias transmitem apenas o noticiário geral. Por isso, para dar "furos" e notícias mais detalhadas ou exclusivas, os grandes jornais e revistas mantêm **correspondentes**.

O correspondente é o jornalista encarregado de cobrir determinada região onde reside, geralmente longe da sede do órgão de imprensa que representa. Dali manda notícias para a redação. De acordo com o lugar em que se encontra para fazer a cobertura, o correspondente pode ser estadual, nacional ou internacional.

ELES MANDAM A NOTÍCIA DE LONGE

Peninha baixou um dia na Europa, como enviado especial de *A Patada*, para fazer a cobertura de um importante acontecimento. Lá ele foi recebido pelo Pato Beto, correspondente do jornal do Tio Patinhas na Europa. Conversando com ele sobre a profissão, Peninha comentou:

— Perto do corre-corre da nossa redação, o trabalho do correspondente é moleza, né?

— Pois sim! — respondeu Beto. — Um **correspondente internacional** tem tanto trabalho quanto qualquer jornalista. Eu, por exemplo, tenho que ficar de olho em tudo o que acontece por aqui. Preciso acompanhar o noticiário internacional e para isso sou obri-

gado a ler diariamente muitos jornais e revistas. Devo, inclusive, estar bem "por dentro" do que está acontecendo em Patópolis, para ter



condições de coletar e enviar as notícias que possam interessar aos leitores de *A Patada*.

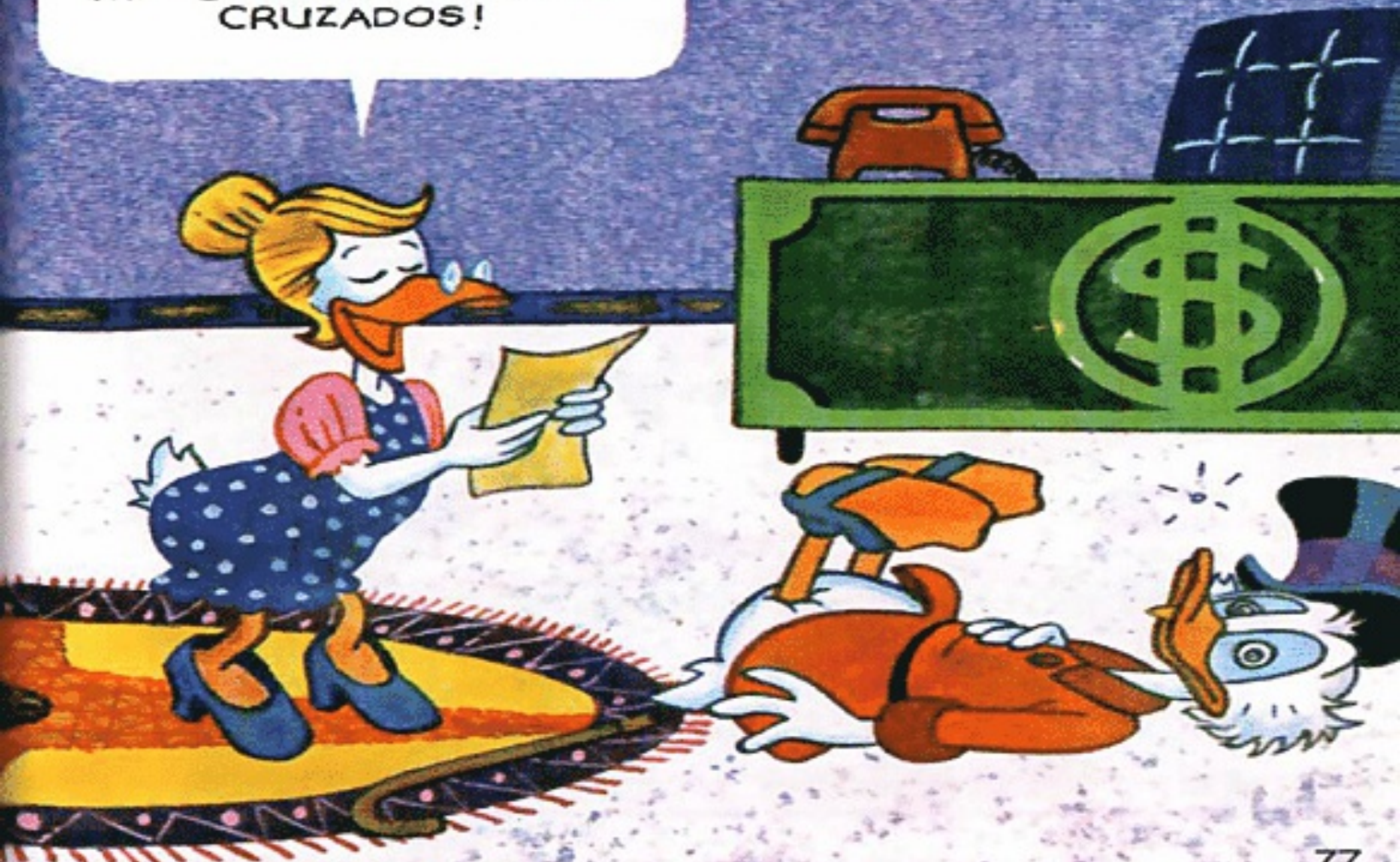
— E como você se comunica com o jornal? — perguntou Peninha.

— Aí está outro problema — respondeu Beto. — O correspondente trabalha sozinho e só pode entrar em contato com a redação por

meio de cartas, telegramas, telefonemas ou telex. E nem sempre trabalha com matérias encomendadas, como um enviado especial. Precisa tomar suas próprias iniciativas.

Terminado o papo, Peninha, cansado da viagem, resolveu divertir-se um pouco, já que seu trabalho só começaria no dia seguinte, e foi a um cinema em companhia do Beto. Só que ele saiu mais cansado do que já estava. O filme a que assistiram era sobre a vida complicada de um repórter.

EIS A CONTA DOS TELEFONEMAS DO NOSSO CORRESPONDENTE NO **FAROFISTÃO**: CINCO MILHÕES, QUINHENTOS E QUARENTA E NOVE MIL E TRINTA E TRÊS CRUZADOS!



REVISÃO, A CAÇA AOS ERROS

Quando pegamos um jornal ou uma revista para ler, escolhemos primeiro os assuntos de que gostamos mais. E, se começamos a ler um artigo ou notícia que não nos interessa, nada nos impede de pular um trecho ou até mesmo virar a página...

Isto é uma coisa que um revisor nunca pode dar-se ao luxo de fazer. Ele tem de ler **todos** os textos antes que sejam definitivamente impressos e, seja qual for o assunto, prestar a máxima atenção, para não deixar escapar erros. É que, às vezes, uma palavra fora do lugar ou a falta de uma simples vírgula podem mudar todo o sentido de uma frase e até criar graves mal-entendidos. Para evitar isso, a oficina encarre-

ga-se de tirar algumas **provas tipográficas** que o revisor compara com o original e rabisca à vontade, apontando os erros (ou "gatos") para serem corrigidos.

Para indicar os erros de uma prova de texto, o revisor usa um código de sinais, conhecido em todas as redações e oficinas de jornais e revistas (embora possa haver pequenas variações de critério entre revisores ou empresas). Veja, no exemplo ao lado, como fica uma prova depois de passar pelas mãos de um revisor. Parece complicado, não é mesmo?

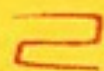


Mas não para quem lida diariamente com o assunto. Para o revisor, esse código é um verdadeiro alfabeto de garranchos com o qual ele tem de se familiarizar, porque seu trabalho vai depender disso, assim como do perfeito conhecimento de gramática, ortografia e normas literárias, grau de cultura geral, capacidade de observação etc.

A função do revisor é ingrata e espinhosa. Ninguém toma conhecimento dos muitos erros que ele corrige; em compensação (?), qualquer errinho que ele deixar passar chamará a atenção de todos os leitores.



Antepon
linha



FESTA DAS AVÓS DOMINGO: A GRANDE

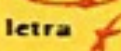
Grifo



Negrito



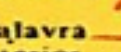
Substituir letra



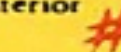
Substituir



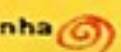
Ligar à palavra
anterior



Separar



Virar a linha



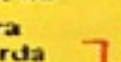
Parágrafo



Deixar
como está



Recuo para
a esquerda



A Patada resolveu promover este ano/
Dia da Vovó preparando uma grande
sesta, que será realizada próximo no
sábado, no saguão do ornal.

Par ahomenagear todas as vovós de
Patópolis, uma comissão formada pe/los
repórteres Peninha, Donald, Juca e Pa-
tão escolheu Vovó donalda como a "Vovó
Ano op

Ao receber a noticia em seu sítio,
Vovó DONALDA ficou tão feliz que prepa-
rou uma deliciosa torta torta de maçã
para os repórteres/A Parada.

d/o/

X/

n/

L/

o/

c/

ca/

c.b./

cab/

X/

de/

Acrescentar letra

Suprimir letra

Transpor letras
ou palavras

Ligar à palavra
seguinte

Acrescentar acen

Unir

Alinhar letras

Caixa alta

Caixa baixa

Caixa alta e baixa

Suprimir palavra

Acrescentar palavra

JORNAL ANTIGO NÃO BOTAVA BANCA

Houve época em que não se botava banca... para vender jornal. Pudera! Antigamente nem jornal havia. Só no século XVII apareceram as gazetas manuscritas, que eram distribuídas aos assinantes. Esses periódicos eram também vendidos nas tavernas (bares) da época. Quem não tivesse assinatura das gazetas podia comprá-las nesses locais.

Com o aperfeiçoamento da tipografia, os jornais ficaram mais dinâmicos, bonitos e interessantes. Os editores viram, então, que valia a pena investir dinheiro neles e começaram a contratar os primeiros **jornaleiros** pa-

ra vender jornais nas ruas. Em Portugal, até 1760 os jornais, chamados "papéis noticiosos", eram apregoados e vendidos por cegos. Só que de notícias mesmo os tais "papéis" traziam muito pouco e de forma resumida. O grande terremoto de Lisboa (1755), que causou milhares de vítimas, foi noticiado em poucas linhas.

Só mais tarde apareceram as bancas de jornais, tornando mais fácil a aquisição de periódicos: quem quiser comprar seu jornal, revista ou até livro, é só dar um pulinho até a primeira esquina, onde está instalada uma banca de jornaleiro.



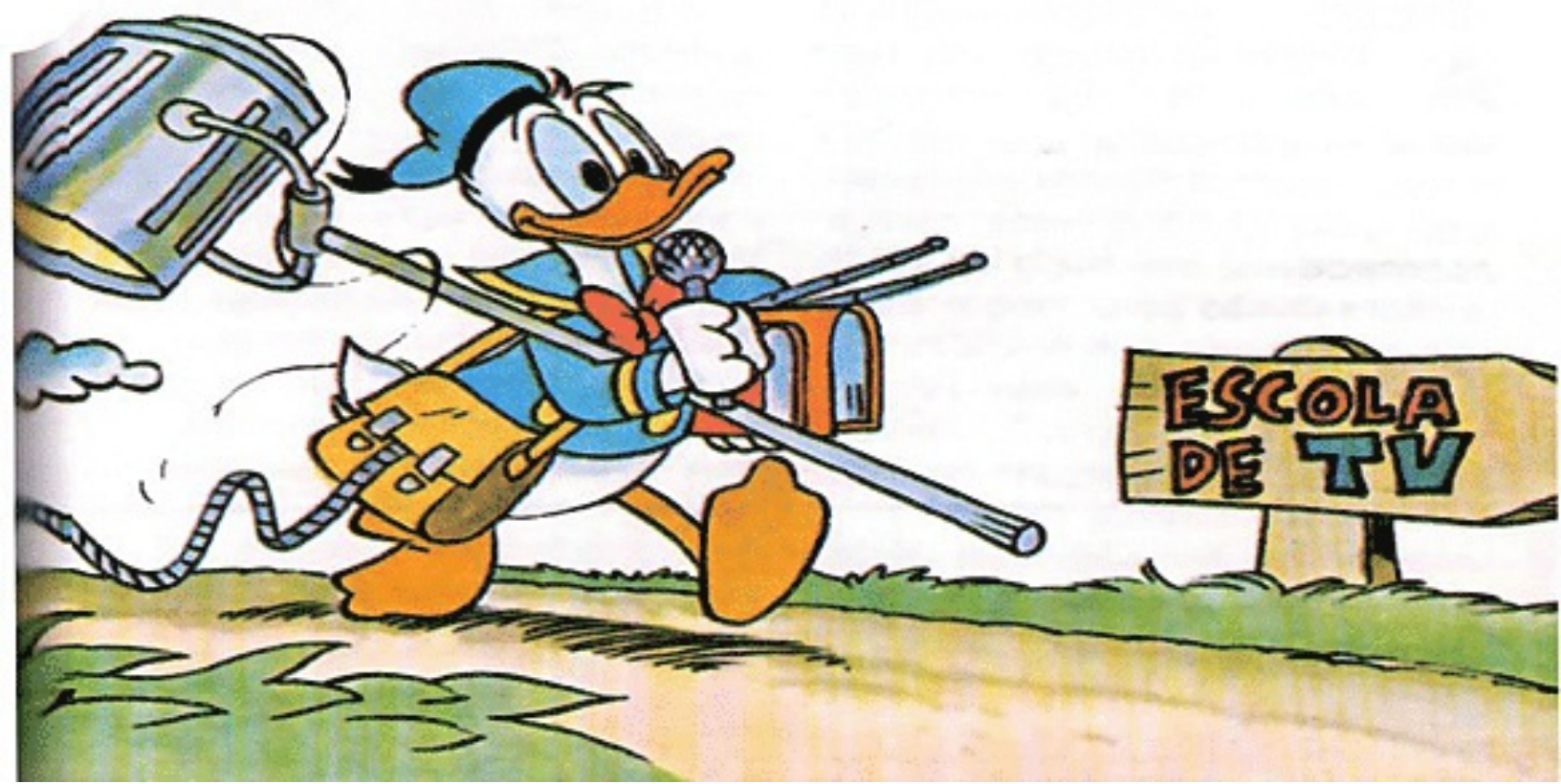
ESCOLA DE RÁDIO E TV

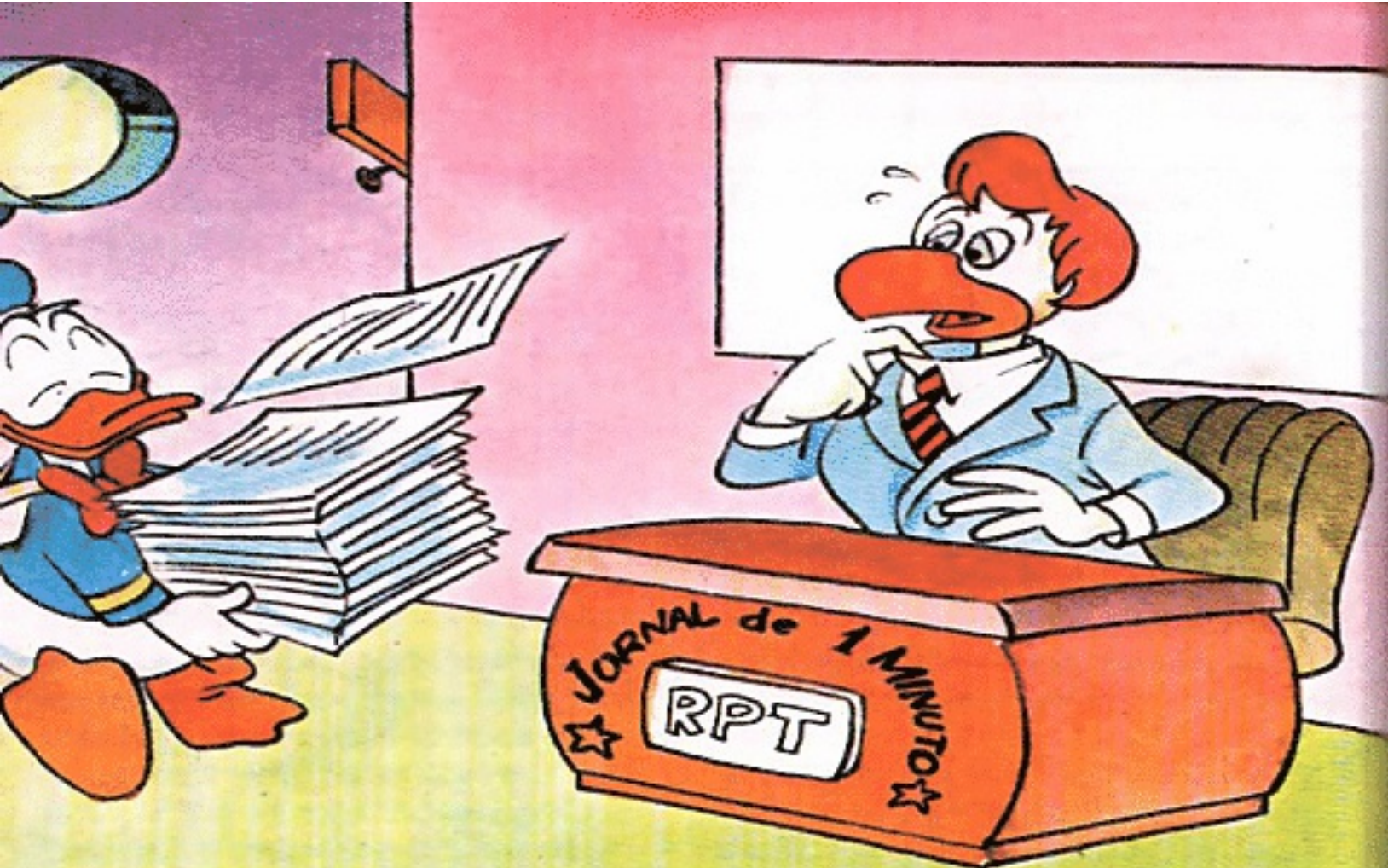
Os mais antigos profissionais do rádio e da TV do Brasil aprenderam seu trabalho na prática. Quando eles se iniciaram na profissão, ainda não existiam as faculdades de comunicações.

Hoje já se dispõem de muitas escolas de rádio e televisão, cujos professores são profissionais que há muitos anos estão ligados a esses dois meios de comunicação. Assim, se você está pensando em ser um dia narrador de telejornal, entrevistadora ou locutor esportivo, saiba que é preciso fazer o curso denominado "Habilitação em Radialismo", que é uma das 6 opções oferecidas pelas faculdades de comunicações. O curso teórico, entre outras matérias, inclui: "Co-

mentários e Narração em Rádio e TV", "Fotografia e Iluminação", "Técnica de Produção e Interpretação para Rádio", "Seleção de Imagens para Televisão", "Direção de Programas", "Organização de Produção", "Elementos de Linguagem Musical", "Tecnologia em Rádio e TV", e outras tão fascinantes.

Várias dessas escolas brasileiras são muito bem organizadas e equipadas. Além do curso teórico, há aulas práticas de rádio e TV. Assim, os alunos têm a oportunidade de conhecer o funcionamento dos dois veículos e manipular toda a aparelhagem. E realizam trabalhos, produzindo, dirigindo e interpretando programas.





O JORNALISTA DENTRO DA TV

A figura principal do departamento de jornalismo é o jornalista, um profissional treinado para transformar qualquer fato que esteja acontecendo em algo de fácil compreensão para quem estiver assistindo à televisão.

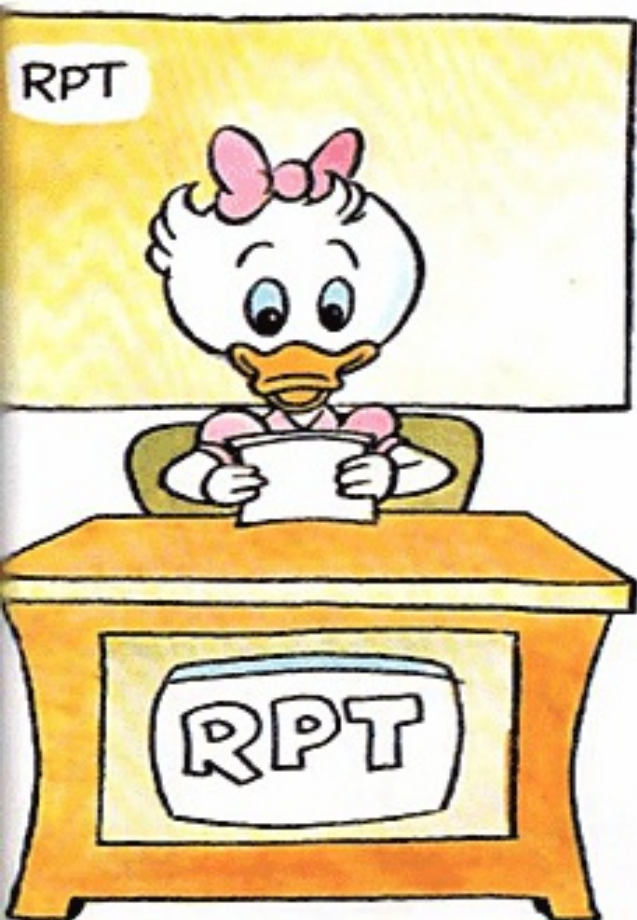
Seu trabalho, em TV, é muito parecido com o de um jornalista na redação de um jornal ou de uma revista.

Uma das funções que pode exercer é a de *editor de jor-*

nalismo. Nesse caso, é ele quem define a *pauta* e comanda toda a sua equipe.

Fazer uma pauta é o primeiro passo para colocar um telejornal no ar. A pauta é a definição dos assuntos que vão ser abordados no programa, e portanto das reportagens que serão realizadas.

A partir disso, cada equipe vai "para a rua", para onde os fatos selecionados estão acontecendo.



Nem todos os assuntos, porém, se encaixam na pauta. Muitas vezes, surgem emergências, fatos que ninguém esperava. Nesse caso, existem equipes de plantão, prontas para começar a trabalhar sempre que necessário.

Nas equipes de reportagem externa trabalham outros jornalistas, os *repórteres*, são esses profissionais que fazem as entrevistas, conduzem o trabalho e, geralmente, falam para o público, fazendo um resumo dos fatos.

Ao lado dos repórteres, trabalham profissionais de outras áreas da televisão, que

cuidam do som e da imagem.

Quando a transmissão é ao vivo, tudo que a câmera capta vai ao ar imediatamente. Se a reportagem é gravada (o que acontece em pelo menos oitenta por cento dos casos), o trabalho não termina na "externa".

Ao voltar para a emissora de TV, o repórter, acompanhado por um editor de videotape, seleciona todo o material gravado, para organizar a reportagem, que deve ter um início, um meio e um fim.

Esse trabalho não é somente feito no sentido de organização, mas também para re-



duzir, escolhendo o material mais importante, já que cada reportagem ocupa um tempo determinado no ar — e não há nada mais importante em TV do que o tempo.

Todas as notícias e informações que chegam à redação são analisadas, reduzidas (ou ampliadas) por um jornalista, o *redator*, que prepara o texto a ser lido pelo apresentador.

No rádio, os locutores são escolhidos se possuem boa voz. Em TV, além da voz, a imagem do locutor também é importante.

Por muitos anos, as notí-

cias foram lidas por apresentadores cuja única função era interpretar, com o rosto e a voz, o tom adequado para cada informação.

Ainda hoje, a maior parte dos telejornais ainda é apresentada por locutores, mas há também jornalistas desempenhando essa função. Além de apresentar o programa, redigem o texto que vão ler. Isso aumenta a possibilidade de novas explicações serem introduzidas a qualquer momento, pois quem apresenta a notícia entende dela, e não está apenas lendo um texto previamente escrito.

FEITICOS & FEITICÉIROS



DUAS FEITICEIRAS DO BARULHO

Maga Patalójika, diplomada em bruxaria aplicada pela Faculdade de Ciências Ocultas e Letras Apagadas de Bruxópolis, julga-se a maior feiticeira do mundo. Seu maior orgulho, porém, é considerar-se descendente de Circe, a grande feiticeira do tempo em que os deuses conviviam com os homens. E na procura de maiores poderes mágicos, Maga estudou também os truques inventados por Medéia, outra feiticeira tristemente famosa. Mas quem eram Circe e Medéia? É o que veremos.

CIRCE

Na mitologia greco-romana, Circe era filha do Dia e da Noite. Segundo outros, era filha do Sol e da ninfa Perséis, famosa mágica. Começou por fazer estripulias com o próprio marido, que era o rei dos sármatas. Circe era tão ruim que envenenou o coitado. Por isso, foi expulsa do seu país e passou a morar na ilha de Eéia. Um belo dia, o herói grego Ulisses, na viagem de regresso da guerra de Tróia, foi parar na ilha de Circe. Vocês sa-



bem o que a peste fez? Para não deixar que Ulisses fosse embora, ela transformou os companheiros do herói em porcos. Para isso ofereceu um licor mágico aos guerreiros. Sem desconfiar de nada, todos tomaram a poção mágica e se deram mal; menos Ulisses, que não foi na conversa da bruxa. No fim, Ulisses perdeu a paciência e obrigou Circe a desfazer o encanto e deixá-los partir sãos e salvos.

MEDÉIA

Medéia também não era flor que se cheirasse. Perversa bruxa da mitologia

greco-romana, conhecia o segredo de muitas ervas mágicas e sabia renovar a mocidade e tornar os guerreiros invulneráveis. Seu gênio era violento, como o de Circe. Casou-se com Jasão, o grande herói da conquista do velo de ouro pelos argonautas. Medéia tinha dado a Jasão uma espécie de erva para adormecer o dragão que guardava o velo de ouro. Mas, depois, Jasão apaixonou-se por Creusa, filha do rei de Corinto, abandonando Medéia. Pra quê?! Furiosa, Medéia mandou a Creusa um lindo vestido mágico que queimou a coitada...



O ENCANTADOR DE SERPENTES

Uma das figuras que mais intrigam o visitante da misteriosa Índia é o **encantador de serpentes**. Sentado no chão, com sua cabeça envolta num turbante, ele se apresenta rodeado de vários cestos de vime. Em cada um dos cestos está uma serpente, que geralmente é a terrível **naja**, a preferida para esse tipo de demonstração

hipnótica. A naja era, inclusive, cultuada como uma divindade, na Índia e no Egito dos antigos. Note-se que é uma cobra venenosa, ágil e perigosa.

No entanto, munido de uma simples flauta, o encantador mantém o bicho sob controle. Como faz ele isso? Bem, primeiramente, ele destapa os cestos que contêm as serpentes. Empunha



então a flauta com a mão esquerda e usa a direita para golpear as najas até deixá-las irritadas. Elas se erguem rapidamente, soltando o característico assobio, ameaçando atacar o encantador. É a maneira com que ele costuma fazer **suspense**, pois no instante em que as cobras vão atacá-lo, o homem começa a tocar a flauta. E então... até parece milagre! Ao ouvir o som envolvente da flauta, as serpentes vão, pouco a pouco, empinando o corpo e passam a olhar fixamente para o tocador.

E elas permanecerão nessa posição enquanto o encantador continuar tocando sua flauta. Ele poderá até bater nelas outra vez, mas elas nada farão contra ele: estão hipnotizadas. Embora sua postura seja de ataque, isso não acontecerá. As serpentes estarão numa espécie de êxtase, sob o domínio total da música. Somente quando o encantador pára de tocar é que as cobras saem do estado hipnótico e vão se enroscando de novo até recolher-se dentro de suas cestas, quietinhas, quietinhas!

ABRE-TE, SÉSAMO!

Era pronunciando essas palavras mágicas que Ali Babá, um herói dos contos árabes das **Mil e Uma Noites**, conseguia penetrar na caverna indevassável dos quarenta ladrões, onde estavam guardados fabulosos tesouros. À ordem da frase mágica, uma grande porta de pedra se abria no paredão de rocha, dando passagem a Ali Babá rumo ao lugar dos tesouros.

Sésamo (em árabe, **sem-sen**; em grego, **sésamon**; em latim, **sesamum**) é o mesmo que gergelim, aquela sementinha muito usada pelos árabes para fazer óleo, doces e outros alimentos deliciosos.



O SENHOR DOS MARES

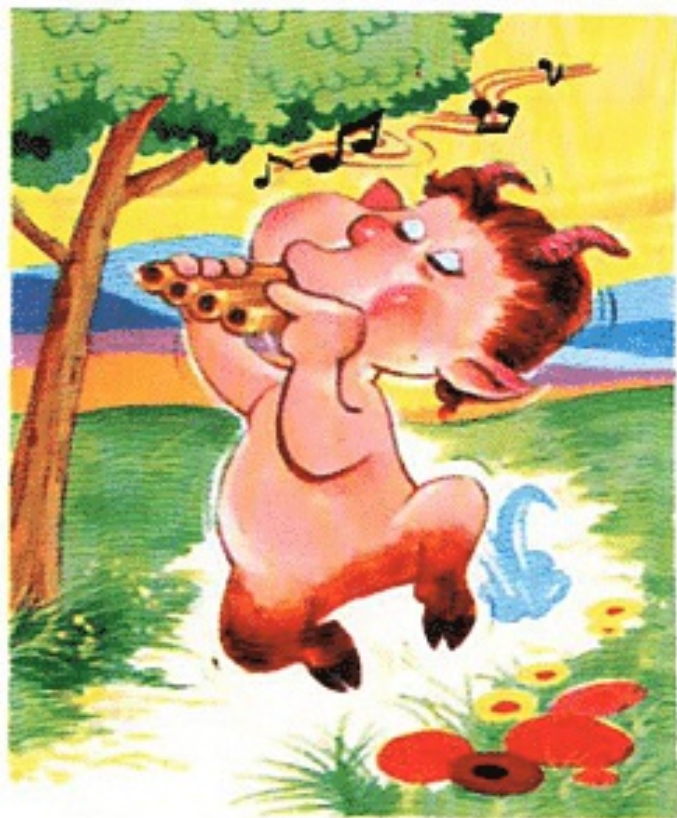
Netuno, chamado Poseidon pelos gregos, era o poderoso deus do mar. Irmão de Júpiter e casado com Anfitrite, morava num suntuoso palácio nas profundezas luminosas das águas. Para sair à superfície vestia uma armadura de ouro, empunhava o tridente, que lhe servia de cetro, e embarcava num carro em forma de concha puxado por cavalos de pés de bronze.

Sendo os gregos um povo de navegantes e pescadores, que, por isso mesmo, dependia do reino de Netu-

no para viver, cultuavam esse grande deus com tanta veneração quanto a que dedicavam a Júpiter.



PAN, O DEUS FLAUTISTA



Pan nasceu tão feio, peludo, com chifres e pés de bode, que — coitado! — sua mãe o abandonou, mas algumas ninfas caridosas o criaram. Era o deus grego dos campos, protetor dos rebanhos.

Alegre e saltitante como um cabrito, ele percorria os montes e vales, ritmando a dança das ninfas ao som da flauta que havia inventado.

Ele costumava assustar os homens com suas repentinas aparições; daí a palavra **pânico**, que quer dizer "terror infundado, medo sem razão".

SORTE & SUPERSTIÇÃO



A SORTE E OS NÚMEROS

Como o Donald tinha o número 313 na placa do seu carro, começou a cismar que era essa a razão de tantos planos seus saírem errados. Ao que os sobrinhos responderam, em coro:

— Engana-se, tio! Essa história de certo número dar sorte ou azar é muito relativa. Há superstições também sobre outros números! Veja, por exemplo, o . . .

— Saibam que muitos prédios nos Estados Unidos — interrompeu Donald — não têm o 13.º andar. E é comum não haver o quarto número 13, num hotel. Pulam simplesmente do número 12 para o 14.

— Certo, tio — retrucaram os sobrinhos. — Mas na África Oriental, por outro lado, o número 7 é que é considerado agouro. Já os



hindus pensam o contrário: acham que o 7 dá sorte aos noivos. Os europeus olham o 7 com desconfiança. Acham que, em caso de doença grave, o 7.º dia é um dia crítico.

— Para os antigos gregos, o 12 era o símbolo da perfeição e não é por acaso que o dia e a noite somam 12 mais 12 horas e o ano, 12 meses. — prosseguiu Zezinho.

— Virgílio, o grande poeta latino da Antiguidade, ti-

nha cisma contra o número 5, chegando a aconselhar seus leitores para que o evitassem — ajuntou Luisinho.

— ...E os japoneses consideram o 8 o número perfeito, e chamam seu país de "a terra das 8 grandes ilhas" — disse Huguinho.

— ...E para os reis da Inglaterra o número 2 foi bem mais azarento que o 13 — completou Zezinho. Guilherme II, Henrique II, Eduardo II, Ricardo II, Carlos II e Jaime II foram todos ... infelizes! Viu só, tio Donald? Essa história contra o 13 é mesmo muito relativa!

PESSOAL DO
BANCO, SÓ SOBROU A
CAMISA 13! QUEM SE
HABILITA?



UMA PÉPITA DE
OURO! NÃO PRECISO
MAIS DISTO!



A FERRADURA

Durante uma excursão ao campo com seus primos patos, o Gastão achou uma ferradura.

— Oba! Quer dizer que vou ter mais sorte ainda que de costume! — exclamou ele, todo feliz.

Dito e feito: logo adiante, Gastão tropeçou numa enorme pepita de ouro! Não precisando mais da ferradura, atirou-a longe, e... ela foi cair bem no pescoço do Donald. Moral da história: até hoje o Donald não acredita que achar ferradura dá sorte!...

Mas a tradição popular

diz que sim. Estudiosos atribuem o fato a três causas: seu formato, sua ligação com o cavalo e o fato de ser feita de ferro.

O formato da ferradura lembra o da lua crescente, e esta é venerada em muitas regiões. Por sua vez, o cavalo é considerado defesa forte contra o mau-olhado, especialmente na Arábia, Espanha e Alemanha. E quanto ao ferro que compõe a ferradura, é crença antiga que ele tem a virtude de repelir as bruxas, os duendes, os maus espíritos e outros capetas menos votados...

AS QUERMESSES

Com a sorte incrível que possui, o Gastão é o terror das quermesses: os donos das barracas tremem quando avistam nosso amigo. Pudera! Por onde ele passa, leva todos os prêmios.

Mas... como será que começou essa história de **quermesse**? E por que esse nome estranho? É que ele vem da língua flamenga: **kerkmesse**. Virou **kermesse** em francês e **quermesse** em português. Sua origem está ligada à religião: era a festa do santo padroeiro da paróquia ou o aniversário da consagração da igreja.

Com o tempo as quermesses foram perdendo o cunho religioso e no fim da Idade Média já estavam até se tornando escandalosas. A tal ponto que, pelo século XVI, Carlos V proibiu, sob severas penas, que as festas durassem mais que um dia. Mas esse édito, de 1531, não tardou a ser esquecido.

Hoje, em algumas aldeias da Europa, ainda se realizam grandes procissões ligadas a esses festejos, como em Mons e Antuérpia, na Bélgica. No Brasil, as quermesses acontecem em geral com as festas de junho, especialmente no dia de São João; com barracas de sorteios, jogos com prêmios, paus-de-sebo.





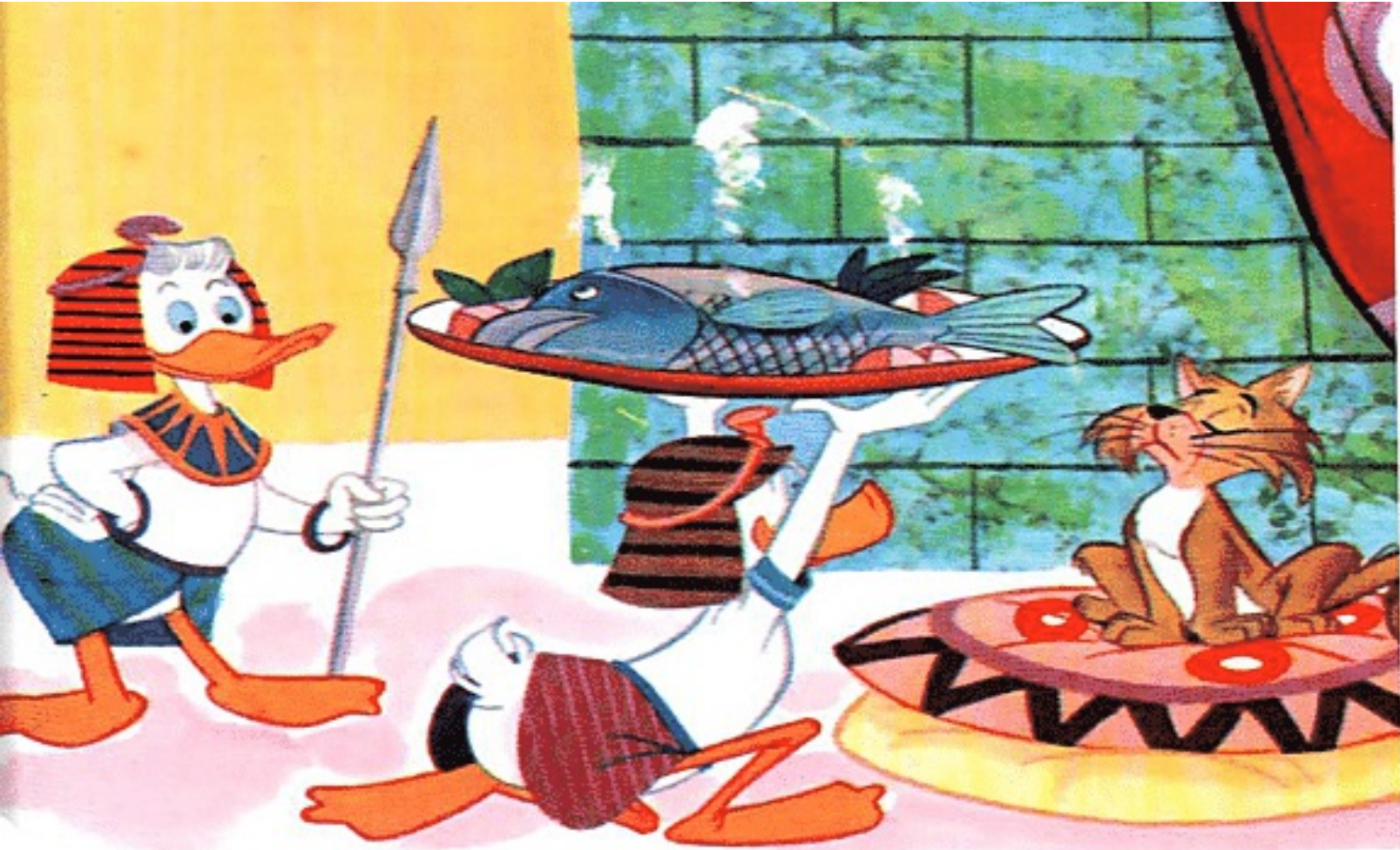
A SORTE E O AZAR NO MUNDO ANIMAL

Desde os tempos mais remotos o homem projetou suas próprias superstições sobre os animais. Os antigos egípcios veneravam o cão, que para eles era um intérprete das mensagens celestiais. Na Grécia antiga a coruja era o pássaro da deusa Atena e, portanto, de bom agouro. Já na Roma dos césores, a coruja era considerada de mau presságio. E tinham lá seus motivos para pensar assim: pouco antes de o imperador Commodus Aurelius morrer, uma coruja pousou em seu quarto; pios de coruja prenunciaram o assassinio de

Júlio César, o mesmo ocorrendo antes da morte de Augusto. Por outra parte, a vida de Gengis Khan foi salva por uma coruja, segundo a lenda.

Até a pacata galinha não escapou da superstição: em algumas regiões o pessoal fica apavorado quando uma galinha canta feito galo: é um mau sinal! Em compensação, o canto autêntico do galo é tido como benéfico: dizem que afugenta os maus espíritos, os diabos e as bruxas, e há uma razão para isso, pois o canto do galo anuncia a chegada da aurora. Muitas das superstições





de hoje são remanescentes das religiões primitivas ou da Idade Média, época em que o ocultismo e a magia campeavam por todo lado. O gato é um animal que em todos os tempos atraiu e irradiou crendices. Muitas delas vieram até os nossos dias, tais como: quem dá pontapé em gato pega reumatismo; quem maltrata gato é perseguido pelo demônio; o gato tem sete vidas, e quem lhe tirar uma será vítima do azar. Todas essas crenças, condenando quem faz mal ao gato, vêm justamente das primitivas religiões, onde o nosso amigo bichano era considerado um

animal sagrado.

A serpente goza de boa reputação no Oriente; os antigos egípcios a consideravam um símbolo da sabedoria. Mas no Ocidente seu cartaz é muito baixo, sendo considerado bicho azarento. Isso se deve à narrativa bíblica sobre a expulsão de Adão e Eva do Paraíso, provocada pela serpente. Na Espanha, os andaluzes não podem nem ouvir a palavra **cobra**. Quando a ouvem, gritam logo: **Lagarto!**, para cortar a influência maléfica. E o Tio Patinhas grita: **Polícia!** quando os animais de estimação dos Metralhas tentam prejudicá-lo..

O AZARADO JÓ

Se o Gastão é o maior exemplo do felizardo, Jó é o exemplo clássico do azarado. A história de Jó está contada na Bíblia. Ele era um dos senhores mais ricos e poderosos de Hus, na Iduméia. A Bíblia conta que Deus se orgulhava das virtudes e da veneração do seu servo Jó. Então, Satanás acusa Jó de ser bondoso só porque é rico e sem problemas. Obtém autorização de Deus para afligir Jó de todas as formas, a fim de pôr à prova sua fé.

Começam então os aza-

res de Jó: perde todos os seus bens, seus filhos, sua esposa e ainda é atingido por terrível doença.

Sem entender por que é vítima de tantos sofrimentos, Jó lamenta-se diante do Senhor, buscando uma explicação. Finalmente, Deus repreende Jó por este querer descobrir as intenções divinas, dizendo-lhe que a compreensão do homem é muito pequena para entender a grandeza dos atos de Deus. Mas tudo o que Jó havia perdido lhe é restituído. Era a vitória de sua fé.



O IMPORTANTE É COMPETIR



Paris, 1924

VIII Jogos Olímpicos



Você deve estar lembrado que as Olimpíadas de 1900 haviam sido realizadas em Paris junto de uma exposição internacional e que, por isso, fracassaram. Mas os franceses aprenderam bem a lição. Vinte e quatro anos depois, eles promoveram novamente os Jogos Olímpicos em sua capital. E, dessa vez, tudo correu direitinho.

Além de organizadas com maior cuidado, as Olimpíadas de 1924 revelaram ao mundo atletas excepcionais. Entre eles, o maior de todos foi Paavo Nurmi, um maravilhoso corredor da Finlândia. Você irá conhecê-lo melhor na página seguinte.

Outro que se tornaria famoso — e falaremos mais dele na página 105. — chamava-se Johnny Weissmuller, um sensacional nadador americano que faria o papel de Tarzan no cinema.

Além de Paavo e do futuro Tarzan, um campeão que se tornaria famoso mais tarde era o remador John Kelly, da equipe dos Estados Unidos. Na verdade, menos por ele mesmo do que por sua filha, Grace, que seria atriz de cinema e, depois, a princesa de Mônaco e mãe da não menos badalada princesa Caroline. Nenhuma das duas, aliás, mostraria qualquer vocação esportiva.

O corredor das neves

Ele se levantava, todos os dias, às 6 horas da manhã e saía para correr. Isso talvez não chegue a ser uma proeza no Rio de Janeiro, onde muitas pessoas acordam com o sol e vão à praia fazer exercícios. Mas, para Paavo Johannes Nurmi, essa atividade era algo fora do comum.

Paavo não morava no Rio. Paavo morava na Finlândia, um frio país do norte da Europa, com seus 60 mil lagos e cerca de 5 milhões de habitantes — quase todos eles apreciadores de esporte.

E na Finlândia, como você já deve estar imaginando, o inverno é pra pingüim nenhum botar defeito. Lá, a temperatura chega a descer aos 20 graus abaixo de zero.

Mesmo assim, Paavo saía para correr na neve. Voltava para casa, fazia sua primeira refeição — geralmente à base de pão preto e peixe seco — e ia correr outra vez. Descansava, almoçava — e dava novos piques pela rua, sempre com um relógio no pulso para controlar seu tempo. Aí, finalmente, tomava um banho frio





(mesmo no inverno!) e ficava lendo até dormir. No dia seguinte, levantava-se às 6 horas da manhã e...

Bem, você já deve ter imaginado no que Paavo Nurmi se transformou com toda essa sua disciplina. De fato, ele foi não só o maior nome do esporte finlandês como um dos grandes atletas internacionais de todos os tempos.

Paavo brilhou intensamente nas Olimpíadas de Antuérpia, em 1920 (medalha de ouro nos 10 mil metros e nas provas de *cross-country*, que já não são disputadas, categorias individual e por

equipe), de Paris, em 1924 (medalhas de ouro em 1 500, 5 mil e 10 mil metros), e de Amsterdã, em 1928 (medalha de ouro em 10 mil metros e de prata em 5 mil metros).

Quanto à sua participação em Amsterdã, dizem que ele só não ganhou a corrida dos 5 mil metros porque não quis. Ele liderava até o finzinho, quando diminuiu a marcha e deixou que seu compatriota Ville Ritola o ultrapassasse.

Se é verdade, não se sabe. De qualquer modo, Paavo já estava cansado de vencer e decerto resolveu dar uma colher de chá para seu patrício.



Olha o Tarzan!

Os pais de Johnny já não sabiam mais o que fazer. Seu menino era mesmo uma criança doente e parecia não haver jeito de recuperá-lo.

Ele estava com seis anos e ainda não sabia falar! No máximo, conseguia resmungar, com muito esforço, duas ou três palavras quase incompreensíveis. Tinha

reflexos lentos, andava aos tropeções e não aprendia nada do que lhe ensinavam.

Definitivamente — pensavam o sr. e a sra. Weissmuller —, parecia um caso perdido.

— Mas há uma esperança — disse-lhes um dia o médico que o tratava em Chicago, a cidade dos Estados Unidos em que eles moravam.

— Que tipo de esperança podemos ter? — animaram-se os pais.

— Bem, experimentem colocá-lo numa escola de natação. Talvez ele melhore um pouquinho. Mas não fiquem esperando nenhum milagre.

O milagre, porém, aconteceu. Graças à natação, que começou a praticar com muito entusiasmo, o menino doente, que aos seis anos não sabia falar, foi melhorando. Cresceu, ficou forte, desenvolveu sua inteligência e — para espanto geral, sobretudo de seus pais e do médico de Chicago — tornou-se um homem famoso.



Pois é, Johnny Weissmuller virou um grande nadador. Era tão bom que foi às Olimpíadas de 1924, em Paris, e de 1928, em Amsterdã. Ganhou cinco medalhas de ouro e bateu vários recordes mundiais em suas especialidades: as provas de 100 e 400 metros, estilo livre.

Aí então Johnny conheceu a glória. Foi convidado e aceitou um convite para trabalhar no ci-

nema e, durante 16 anos, de 1932 a 1948, fez nas telas o papel de Tarzan. Nem Edgard Rice Burroughs, o criador da personagem, poderia calcular que Tarzan um dia nadaria tão bem!

Mais tarde, também no cinema, Johnny interpretaria outro herói africano, o Jim das Selvas. Nada mau para uma criança doente que não conseguia se curar. Você não acha?

Os campeões de biscoito



As Olimpíadas, atualmente, são encaradas com muita seriedade pelos países que têm chances de conquistar medalhas. Seus melhores atletas são escolhidos a dedo em clubes, escolas e fábricas. Durante várias semanas, a exemplo do

que acontece com os jogadores profissionais de futebol, eles treinam intensamente e recebem alimentação especial.

Nas vésperas do embarque, finalmente, ficam em concentração.

Concentração, em esporte, é o seguinte: um

severo regime de treinamento, num hotel isolado, longe dos parentes e amigos como se fosse um colégio interno. Não deixa de ser um sacrifício pessoal muito grande, mas todos os que ganham medalhas acabam achando que vale a pena.

Esses cuidados são especialmente grandes na equipe dos Estados Unidos, um país sempre empenhado em ganhar as Olimpíadas. Mas nem sempre foi assim. Anos atrás, realmente, a convocação para os Jogos não representava sacrifício para ninguém. Ao contrário: era uma coisa até muito divertida.

Só para você ter uma idéia, no início os americanos faziam tanta farra no caminho das Olimpíadas que, em 1924, a chefia da delegação foi entregue ao general Douglas MacArthur. Mais tarde, durante a Segunda Guerra Mundial, ele comandaria as forças americanas no Pacífico.

Mas nem a presença do general MacArthur

evitou que a viagem dos rapazes a Amsterdã, onde se realizariam as Olimpíadas, fosse uma verdadeira festa. Durante duas semanas, a bordo do navio Roosevelt, os atletas simplesmente se recusaram a treinar (havia um local especial para isso no transatlântico). Dia e noite ficavam bebendo, dançando e jogando. No fim da via-



gem, sem saberem o que inventar, os americanos resolveram promover um torneio para ver quem seria capaz de comer mais biscoitos.

Resultado: vários atletas desembarcaram com problemas no estômago e, claro, não conseguiram todas as medalhas que pretendiam. A não ser, lógico, as de campeões em gulodice.



Amsterdã, 1928

IX Jogos Olímpicos

Foram as últimas Olimpíadas assistidas pelo nosso barão. Ele chegou muito feliz a Amsterdã, a principal cidade da Holanda, o país das tulipas e dos moinhos de vento. Afinal, a chama olímpica que ele acendera 32 anos atrás, ao lado das ruínas dos templos gregos, agora parecia estar acesa para sempre.

Depois de enfrentar as dificuldades que nós já conhecemos — a falta de organização, o pequeno número de participan-

tes e outros problemas —, os Jogos Olímpicos finalmente haviam dado certo. Os jornais do mundo inteiro falavam das provas e de seus campeões, enquanto as emissoras de rádio transmitiam os seus resultados. (A televisão ainda não existia.)

Mas o barão de Coubertin teve uma decepção em Amsterdã. Ele sempre achou que esporte era coisa para homem. As mulheres — acreditava o barão — deveriam

ficar de fora, cuidando da casa e dos filhos.

Para o desencanto do barão, elas não pensavam assim. Tanto que logo nos primeiros jogos conseguiram participar das provas de natação. Depois, passaram a praticar arco e flecha. Nas

Olimpíadas de 1928, enfim, as mulheres entraram no atletismo. E se inscreveram nada menos de 290 moças.

É. Definitivamente, o nosso barão fora derrotado. As mulheres, com justiça, ganhavam seu lugar nos campos esportivos.

Mulheres na pista



Para conquistar seu lugar nas Olimpíadas, as mulheres precisaram vencer a má vontade do nosso barão de Coubertin. Como já sabemos muito bem, o barão era uma pessoa maravilhosa, tinha idéias ótimas, fora o responsável pelo renascimento dos Jogos Olímpicos, dera uma contri-

buição extraordinária ao esporte — mas, como todo ser humano, também errava.

O maior de seus erros, provavelmente, era acreditar que o esporte só podia ser praticado por marmanjos. Ora, isso é uma grande bobagem. Está certo que uma menina não pretenda ser

halterofilista ou vestir capacete para jogar futebol americano.

Mas há algum mal em que uma garota corra? Que salte? Que jogue vôlei? Que pratique basquete? Que se dedique à ginástica? O barão achava que sim. Com o tempo, porém, ele foi mudando de idéia e, em 1928, 290 moças tomaram parte dos Jogos de Amsterdã.

Essa notícia deixou Mildred Didrikson, uma jovem americana de Nova York, muito feliz. Ela adorava o esporte e estava louca para entrar numa Olimpíada. Agora, finalmente, poderia realizar o seu sonho.

E lá se foi "Babe" — como era conhecida entre as amigas — para Los Angeles. Foi sua consagração. Ganhou medalhas de ouro no arremesso de disco e nos 80 metros com barreiras, hoje não mais disputados, além de uma medalha de prata no salto em altura.

"Babe" é hoje considerada uma das maiores

atletas já reveladas nos Estados Unidos. Mesmo depois das Olimpíadas, já famosa, ela continuaria em atividade. Foi grande jogadora de tênis, golfe e basquete, conquistando vários títulos.

Mais do que uma campeã, no entanto, "Babe" tornou-se uma verdadeira pioneira. Depois dela, nunca mais ninguém teve coragem de dizer que uma mulher bonita não pode ser também uma competente esportista.





ESPORTES OLÍMPICOS — **remo**



Ninguém admirava tanto o remo como o nosso barão de Coubertin.

— É a forma mais bonita de exercício que existe — não se cansava de repetir.

Talvez seja, de fato. No passado, porém, os remadores não pensavam como o barão. Para eles, o remo não era uma forma de exercício. Mas uma forma de suplício.

É que as galés dos egípcios, fenícios e romanos, povos que se dedicaram na Antiguidade à navegação, eram remadas dia e noite pelos escravos. Devido ao esforço, alguns não resistiam e morriam em alto mar.

Hoje em dia, felizmente, só se rema por espor-

te. E como se rema! Seu desenvolvimento foi tão grande que, atualmente, quase todos os países promovem competições de regatas.

Nosso barão é que ficaria muito satisfeito com isso, pois o remo corresponde fielmente aos ideais olímpicos. Entre outras coisas, porque nessa modalidade não há estrelas — o êxito de uma equipe depende da força de seu conjunto e não do talento individual. Além disso, não existe qualquer espécie de profissionalismo.

O remo é disputado nos Jogos Olímpicos desde 1900. Em 1976, passou a incluir também a categoria feminina.

os barcos

As provas são disputadas numa extensão de 2 000 metros (para mulheres, a metade do percurso). Cada remo mede 3,82 metros.

Veja aqui os tipos de barcos usados nas competições. São todos estreitos e leves. Desenvolvem uma velocidade de até 20 km/hora.

Esquife simples (8,2 m - 15 kg)



Esquife duplo (10,4 m - 27 kg)



Dois sem timoneiro (10,4 m - 34 kg)



Dois com timoneiro (10,7 m - 36 kg)



Quatro sem timoneiro (13,4 m - 65 kg)



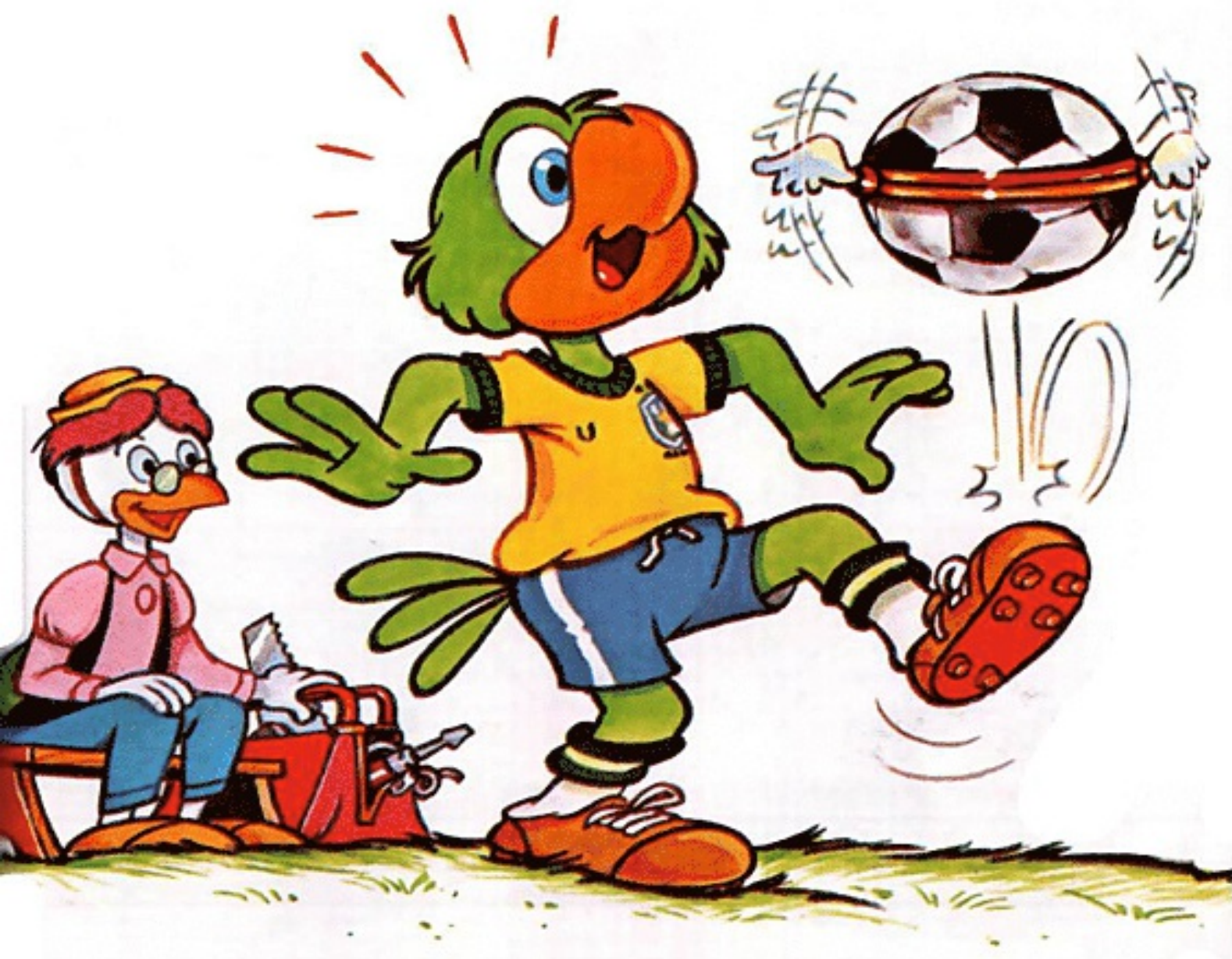
Quatro com timoneiro (13,7 m - 70 kg)



Oito com timoneiro (18,9 m - 110 kg)



BOLA NA REDE!



ISTO É A CBF

No lado esquerdo da camisa dos jogadores da Seleção Brasileira está bordado um escudo verde, amarelo, azul e branco, com três letras: **CBF**.

Você sabe o que elas significam? Elas querem dizer Confederação Brasileira de Futebol. E é essa a entidade que preside o futebol no país.

Até o início de 1980, a CBF

se chamava CBD. Era a Confederação Brasileira de Desportos. Portanto, administrava outros esportes, além do futebol.

Desde então, criaram-se outras confederações e a nova CBF pôde se dedicar à tarefa de cuidar apenas do futebol brasileiro.

O que não é pouco. Afinal, existem no país 22 federa-



ções (uma para cada Estado), mais de 400 clubes e mais de 8.000 jogadores profissionais, que atuam nos quatro cantos do Brasil, movimentando torcidas, microfones e câmeras.

Isso faz da CBF a maior confederação de futebol do mundo. Para se ter uma idéia do que ela representa, basta lembrar que somente a Federação Paulista — subordinada à CBF — tem tantos clubes profissionais filiados (154)

quanto a famosa F. A., a Federação Inglesa, a mais antiga de todas, que foi fundada em 1863.

A nossa CBF, porém, é bem mais recente. Surgiu em 1914, como Federação Brasileira de Sports. Dois anos depois, mudou seu nome para Confederação Brasileira de Desportos e, somente em 1980, para Confederação Brasileira de Futebol. É ela que dirige os destinos do esporte do povo.

O QUE É A COMISSÃO TÉCNICA?

Como a CBF superintende tudo o que se refere ao futebol e não pode cuidar somente da Seleção, formou uma comissão de especialistas para dirigi-la. Antigamente, o técnico cuidava de tudo, ficando sobrecarregado. Por isso, foi criada a Comissão Técnica: um grupo de pessoas que dividem entre si as atribuições dos assuntos ligados à Seleção.

A Comissão Técnica tem um presidente, um supervisor, um técnico de futebol, um assessor técnico, dois preparadores físicos, dois médicos (um clínico e um ortopedista) e dois massagistas. Pode ter, eventualmente, um psicólogo.

COMISSÃO TÉCNICA DO "BREJEIROS DA TIJUCA"

PRESIDENTE — ZÉ CARIOCA
SUPERVISOR — ZÉ CARIOCA
TÉCNICO — ZÉ CARIOCA
ASSESSOR — ZÉ CARIOCA
FISICULTOR — ZÉ CARIOCA
MÉDICO — ZÉ CARIOCA
ENFERMEIRO — ZÉ CARIOCA
DENTISTA — ZÉ CARIOCA
PSICÓLOGO — ZÉ CARIOCA
ORTOPEDISTA — ZÉ CARIOCA
MASSAGISTA — ZÉ CARIOCA
ROUPEIRO — ZÉ CARIOCA

Ass. Zé Carioca



GOLS FEITOS POR GOLEIROS

Um goleiro marcar gol no outro goleiro, já pensou? Pois isso pode acontecer, principalmente na cobrança de um pênalti. Alguns arqueiros até se especializaram em cobrar penais, como o italiano Sentimenti IV e o brasileiro Ubirajara, quando atuava no Bangu, do Rio.

O barato mesmo é quando um goleiro marca gol numa jogada normal, chutando de sua própria área. É raro, mas isso às vezes acontece.



Ubirajara, arqueiro do Flamengo, num jogo contra o Madureira, recolheu uma bola atrasada pelo zagueiro Onça, foi até o limite da grande área e dali chutou forte para a frente. A bola chegou até a área do Madureira e o goleiro Paulo Roberto saiu para segurá-la. Mas escorregou e a bola entrou na meta, para azar do Madureira... e do Paulo Roberto. Foi gol, pois não era tiro de meta.

No Campeonato Paulista o arqueiro Tobias, do Noroeste de Bauru, bateu um tiro de meta. O chute foi forte e a bola acabou entrando na meta adversária. O gol foi validado pelo árbitro porque o goleiro do outro time tocou na bola antes que ela entrasse.



O TIME QUE NÃO DEFENDIA PÊNALTÍ

O clube Corinthians da Inglaterra, fundado em 1882, foi sempre um ferrenho defensor do amadorismo e por isso recusou-se a entrar para a *Football Association*. Se defendia britanicamente os ideais esportivos nas palavras, era coerente nas suas atitudes durante as partidas. Nas poucas vezes em que seus jogadores cediam pênalti, o goleiro afastava-se da meta para não impedir o adversário de marcar o gol. Era uma forma elegante e esportiva de encarar o pênalti, que é,

na verdade, uma infração quase sempre cometida como um recurso ilícito para impedir a marcação do gol por parte do adversário...



O DR. SÓCRATES



Seu nome é tão grande quanto seu futebol: Sócrates Brasileiro de Souza Sam-

paio Vieira de Oliveira. E, ainda por cima, ele pode colocar um "doutor" na frente, pois se formou em Medicina, em Ribeirão Preto.

Começou no Botafogo de Ribeirão Preto (SP) e depois se transferiu para o Corinthians, da capital paulista. Jogou na Itália, defendeu a Seleção Brasileira e encerrou a carreira no Flamengo, do Rio em 1987. A sua jogada mais famosa era o passe de calcanhar.



O TAMANHO DO GOL

Dizem que para o craque o gol parece maior do que para o "perna-de-pau", porque quem é bom sempre encontra um lugarzinho para fazer a bola entrar...

Acontece, porém, que a lei do jogo vale tanto para a Seleção Brasileira, como para o Arranca-Toco F. C. E, segundo a Regra 1 do futebol, as traves devem ser separadas por 7,32 metros e unidas em suas extremidades por um travessão, distante do chão 2,44 metros. A largura e espessura das traves e do travessão não devem rigorosamente ex-

der 12 centímetros.

As traves e o travessão eram antes retangulares, tinham quatro lados, mas a partir da Copa de 1950 passaram a ser cilíndricos. Isso, além de evitar acidentes mais perigosos com os jogadores, impede também que a bola bata numa quina e provoque discussões sobre se foi gol ou não foi.

Geralmente as traves são fabricadas com madeira envelhecida para que não verquem. Entretanto, o *International Board* permite que seja usado o metal, o que é muito raro na prática.

QUE BICHO É ESSE ?

Para entusiasmar os jogadores do Brejeiros da Tijuca, o diretor do clube prometeu que, se eles vencessem aquela partida, ganhariam um "bicho". Zé Carioca e seus companheiros esforçaram-se e acabaram vencendo o jogo.

Quando foram receber o tal "bicho", ganharam uma lagartixa cada um. Zé ficou tiririca.

— E o que vocês esperavam? — disse o diretor, gargalhando. — Bicho de pobre é assim. Mas essas são lagartixas amestradas...

No futebol, "bicho" é uma gratificação em dinheiro que o clube paga a seus profissionais, em caso de vitória ou empate. Natural-

mente, o bicho é maior ou menor dependendo da importância do jogo. Muitos clubes pagam salários baixos aos jogadores propositalmente, para que eles fiquem mais motivados a ganhar o bicho e se esforcem. Isso aconteceu muito no Brasil por volta de 1940 até 1950. Mas ainda hoje muitos jogadores profissionais ganham mais dinheiro em bichos do que de salário. Isso quer dizer que, se o jogador entrar num time que vive apanhando, vai ter que "pastar", e só verá bicho se for ao jardim zoológico...



GOLEIROS PARA NINGUÉM BOTAR DEFEITO

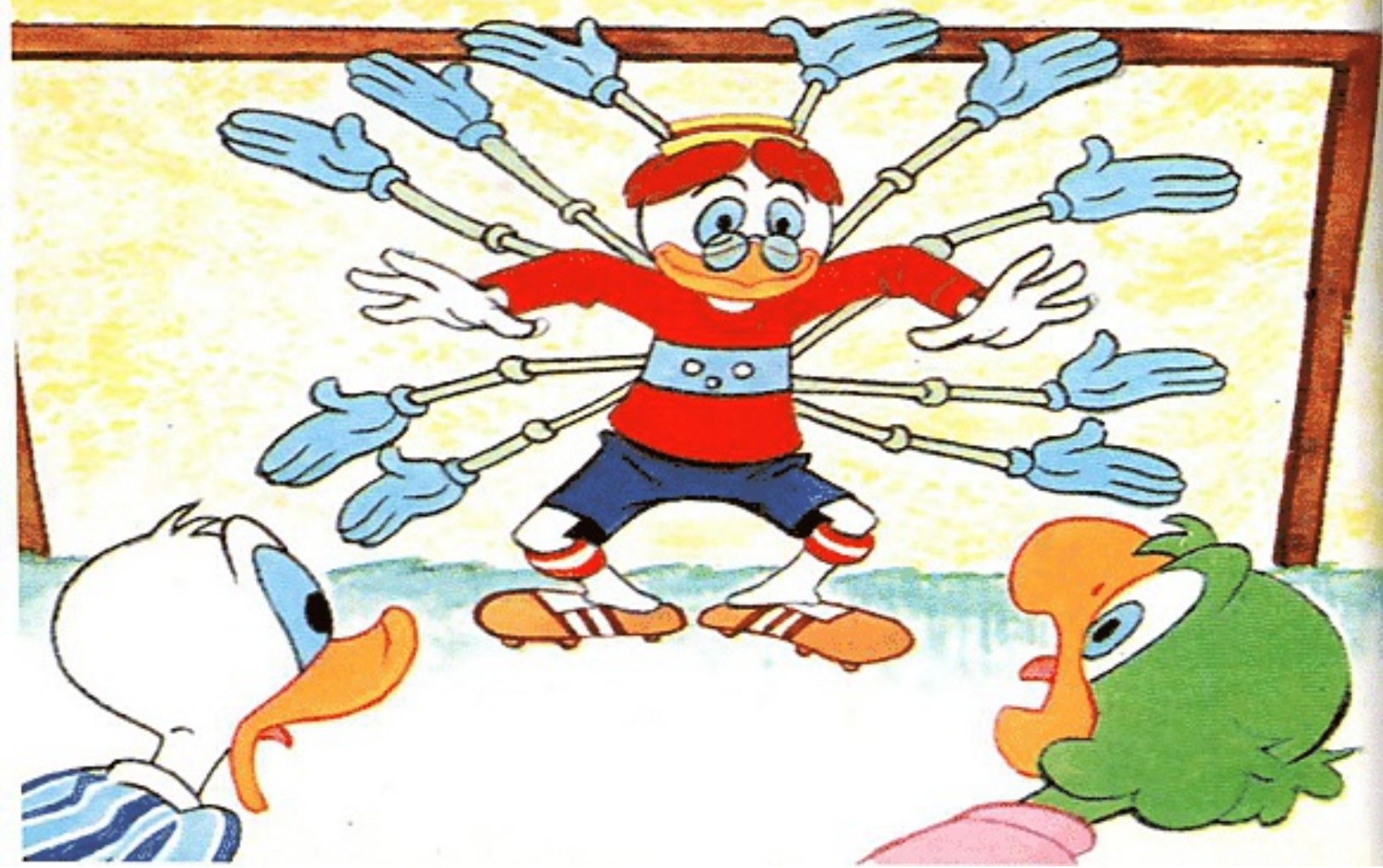
Quem foi o melhor goleiro de todos os tempos? Como em quase todas as discussões sobre futebol, aí também as opiniões são variadas e até contraditórias.

Muitos, porém, acreditam que tenha sido o espanhol Ricardo Zamora. Dizem que quando ele estava no gol os atacantes adversários tinham até medo de chutar! Ele atuou brilhantemente nos Jogos Olímpicos de 1924 e 1928, mas o momento mais marcante de sua carreira foi

na Copa do Mundo de 1934.

Nessa ocasião, inclusive, Zamora defendeu um pênalti chutado pelo brasileiro Valdemar de Brito. O Brasil perdeu por 3 x 1 e Valdemar, 21 anos depois, iria se consagrar por descobrir ninguém menos do que... Pelé!

Ao lado de Zamora, figuram dois outros goleiros inesquecíveis: o tcheco Planicka, titular de sua seleção ao longo de 74 jogos; e o italiano Combi, campeão do mundo em 1934. Combi foi conside-



rado um dos mais perfeitos arqueiros do mundo por sua frieza, segurança e senso de colocação no gol, defendeu a Squadra Azzurra 49 vezes. Com 32 anos de idade abandonou o futebol.

Mais recentemente, brilhou a estrela do soviético Lev Iashin (leia abaixo), tido como o maior goleiro do futebol moderno. Quase do seu nível,

era o inglês Gordon Banks, o goleiro da Seleção Inglesa que conquistou a Copa de 1966. Outro que marcou época foi o uruguaio Ladislao Mazurkiewicz.

O Brasil teve vários grandes goleiros. Talvez o mais importante deles tenha sido Gilmar dos Santos Neves, campeão do mundo defendendo a seleção em 58 e 62.

O FANTÁSTICO IASHIN



mo goleiro em 1956, nos Jogos Olímpicos, quando foi campeão, mas destacou-se principalmente nas Copas de 58, 62 e 66. Despediu-se do futebol aos 41 anos, com a fama de maior goleiro que o mundo viu jogar.

Aos 15 anos, quando começou a praticar natação, basquete e um pouco de futebol, Lev Iashin era tão franzino que acabou indo para o gol. Mas, quatro anos depois, estava com 1,85 m de altura e ia para o Dínamo de Moscou, único clube de sua carreira.

Nascido em 1929, Iashin começou a ficar famoso co-



UM PRÊMIO AOS EDUCADOS

MAS, ZÉ... COMO VOCÊ QUERIA GANHAR O BELFORT DUARTE SE JÁ FOI EXPULSO DE CAMPO SETENTA E DUAS VEZES?

SIM, MAS SÓ SETENTA E DUAS! E DAI?



Jogar pelo menos duzentas partidas oficiais de futebol durante dez anos sem sofrer uma única punição talvez seja tão difícil quanto ganhar na loteria esportiva. Por isso existe no Brasil um prêmio para quem consegue essa façanha, que caracteriza o atleta ideal, disciplinado e correto. É o **Prêmio Belfort Duarte**, criado em 1945 pelo Código Brasileiro de Futebol e assim denominado em homenagem a João Batista Belfort Duarte, que foi um exemplo de jogador de futebol. O prêmio — uma medalha de ouro para os profissionais e de prata para os amadores — concede a seu possuidor o

direito de livre acesso a qualquer praça de esportes do país.

Belfort Duarte nasceu em 1883 em São Luís do Maranhão. Era estudante em São Paulo aos 18 anos, quando fundou a Associação Atlética Mackenzie. Mais tarde foi um excelente zagueiro do Fluminense e do América do Rio. Poucos sabem que foi ele quem traduziu do inglês para o português as regras do futebol. Mais contribuições teria ele dado ao futebol brasileiro se não tivesse morrido jovem, em 1918. Telê, Zózimo, Didi e Vavá figuram na lista dos agraciados com o Belfort Prêmio Duarte.



FILHO DE PEIXE, PEIXINHO É...

Não é raro vermos no futebol jogadores que herdaram a vocação do pai e brilham na mesma carreira.

Há muitos exemplos por aí. Um dos mais importantes é o caso de Dondinho e seu filho Edson Arantes do Nascimento, isto é, Pelé. Dondinho jogava no Bauru A.C., no Estado de S. Paulo. Mas, quebrou a perna e, por isso, não foi contratado por um grande clube. Sua carreira seria continuada por seu filho, que se tornou o maior jogador do mundo.

No São Paulo F.C. havia

um ponta-direita — que por sinal marcou o primeiro gol da história do estádio do Morumbi, em 1960 — de nome Peixinho. Seu pai, que também brilhou na ponta direita, era conhecido como Peixe.

Outro grande caso de “filho de peixe” foi, sem dúvida, o de Ademir da Guia — um dos maiores craques que já vestiram a camisa verde do Paimeiras. Seu pai, Domingos da Guia, é considerado até hoje como o maior zagueiro que o Brasil já teve. Era famoso pela técnica e tranquilidade em campo.

SCOTEIROS EM AÇÃO



Cabides "naturais"	8
Faça a sua massa de modelar.....	9
Cuidado com os pregos!	10
Cuidado com o martelo!	13
Uma fazenda de batatas	14
O desaparecimento da Moeda Número 1	15
A família dos ventos	16
Os ventos brasileiros	18
Em que fase estamos?	20

VIVA A NATUREZA!



Peixes de aquário	22
Gaivota	30

ORA DO LANCHE



A comida no Renascimento	32
Um doce muito importante.....	34
Docinho de coco.....	35
Brigadeiros	35
A festa do Zé Carioca	36

MAGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



Os Metralhas escapam de uma boa.....	38
O triunfo da ilusão	40
A mágica diferente.....	42
A boneca que sabe dançar	44

INVENTOS & INVENTORES



A boneca	46
O navio	47
"Pardais" de verdade — Franklin e Watt	50
"Pardais" de verdade — Fulton	51
O motor a vapor	52
O primeiro automóvel	53
O sismógrafo	54
A bolinha de gude	54

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



Os desbravadores da África	56
Grandes aventureiros — Tarzan	58
Ladrões elegantes e galantes	59
Contrabando e contrabandista	62
Disfarces e truques	63

O DINHEIRO DA MESADA



O leilão	66
Os irmãos Metralha	68
A deusa da fortuna	70
Falência	71

FIQUE LIGADO!



Agências de notícias	74
Correspondentes	76
Eles mandam a notícia de longe	76
Revisão, a caça aos erros	78
Jornal antigo não botava banca	80
Escola de Rádio e TV	81
O jornalista dentro da TV	82

FEITIÇOS & FEITICEIROS



Duas feiticeiras do barulho	86
O encantador de serpentes.....	88
Abre-te, Sésamo!	89
O senhor dos mares	90
Pan, o deus flautista	90

ORTE & SUPERSTIÇÃO



A sorte e os números	92
A ferradura	94
As quermesses.....	95
A sorte e o azar no mundo animal.....	96
O azarado Jó.....	98

IMPORTANTE É COMPETIR



Paris, 1924 — VIII Jogos Olímpicos	100
O corredor das neves	101
Olha o Tarzan!	103
Os campeões de biscoito	104
Amsterdã 1928 — IX Jogos Olímpicos....	106
Mulheres na pista	107
Esportes olímpicos — Remo.....	109

OLA NA REDE!



Isto é CBF	112
O que é a Comissão Técnica?	113
Gols feitos por goleiros	114
O time que não defendia pênalti.....	115
O Dr. Sócrates.....	115
O tamanho do gol	116
Que bicho é esse?	117
Goleiros para ninguém botar defeito	118
Só para quem não dá pontapé.....	120

